BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

# LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ

7/98

www.level.com.tr TEMMUZ 1998 • ISSN 1301-2134 • 750.000 TL (KDV DAHİL)

Son Zamanların En İyi FRP'si

## MIGHT & MAGIC VI

Monster Truck Madness

Panzer Commander

Redneck RamPage 2

Unreal

Army Men

Incoming

Outwars

Sanitarium — TAM ÇÖZÜM

Spec Ops

Soldiers At War

Ultimate Soccer Manager 98

MULTIMEDIA : Lang Master Collins Cobuild, IMST Easy Language 25 Dil İçeren Dil Eğitim Programı

DONANIM : TEKRAM M205 TV Tuner Kartı, Creative Sound Blaster PCI 64 Ses Kartı

LEVEL

ISSN: 1301-2134

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**
Gökhun Sungurtekin

**Yazı İşleri**
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol, Çağdaş Koçyiğit
Kadir Tuztaş

**Yazı İşleri Sekreterya**
Yeliz Aygül

**Görsel Yönetmen**
Hayri Sinoğlu

**Grafik/Bilgisayar**
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

**Reklam Müdürü**
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

**Abone Bölümü Satış Müdürü**
Asu Bozyayla

**Abone Servisi**
Nur Geçili
Özlem Polat
Serap Ezgin
Ebru Epik

**Dağıtım Servisi**
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

**Üretim Koordinatörü**
Turgay Tokatan

**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi**
Şakir Batumlu

**Renk Ayrımı - Film Çıkış**
Uçar Grafik
Tel: (212) 270-5181

**Baskı**
Uniprint A.Ş.
Tel: (212) 283-8371

**Dağıtım**
BİRYAY A.Ş.

**VOGEL Yayıncılık**
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

**VOGEL ANKARA**
Dilek Özgen Batumlu

**Ankara Büro**
Hatfa Sokak, 12/5 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti




# 200 Shareware Oyun

Yine dopdolu bir Level ile karşınızdayız. Yaz aylarının gelmesiyle birlikte oyun firmaları da en iddialı oyunlarını piyasaya sunmaya başladılar. Uzun zamandır beklediğimiz Might & Magic 6 ve Unreal raflardaki yerlerini çoktan aldılar. Biz de tabii ki bunlara dergide yer verdik.

Yeni gelen oyunların oldukça iyi olmalarına karşın, Level çalışanları olarak bizim gözdemiz hala StarCraft. Dergide Network üzerinde sabahlara kadar bu oyunu oynadığımız için, dergiyi yetiştirememe tehlikesi ile karşı karşıya kalıyoruz. Eğer Level elinize geç ulaştıysa, bilin ki sorumlusu StarCraft, bizim kesinlikle bir suçumuz yok.

Kendini sürekli olarak geliştiren Level CD'sinde bu ay tam on altı oyunun oynanabilir demoları bulunuyor. Son olarak eklenen HotShots bölümü sayesinde Level CD'si neredeyse bir CD-dergi durumuna geldi. HotShots bölümünde, merakla beklenen oyunlardan ilk resimler ve kısa açıklamalar bulunuyor.

Multimedia CD'lerimiz sürüyor. Bu ayki ana konumuz "200 Shareware Oyun". Internet üzerinden Download ettiğimiz bu oyunların çoğu amatör programcılar tarafından yazılmış ve genelde eski Commadore oyunlarını anımsatıyorlar.

Shareware oyunları büyük oyun firmaları tarafından üretilen oyunlarla karşılaştırmak tabii ki pek doğru olmaz. Ancak bu basit oyunlardan bazıları oldukça ilginç konulara sahip ve belki de para ödeyerek aldığınız birçok oyundan çok daha eğlenceli. "200 Shareware Oyun" arasında siz de ilginizi çekecek birçok oyuna rastlayabilirsiniz.

Level'da sürprizlere artık alıştınız. Ancak Eylül ayında öyle bir sürprizimiz var ki, açıkçası buna biz bile inanamıyoruz. Eylül'de Level aldığınızda gözlerinize inanamayacaksınız. Siz en iyisi hemen en yakın bayiye uğrayın ve Level'ı şimdiden ayırtın.

1 Ağustos'ta görüşmek üzere...

Gökhun Sungurtekin

# HABERLER HABER

## Star Wars: Force Commander



Doğrusu Rebellion galaktik çapta bir strateji oyunu olarak pek muhteşem sayılmazdı, tabii bu benim fikrim ama çoğunuzun buna katıldığına da eminim. Bir savaş alanı tamam ama bir galaksiyi real-time yönetmek, işte bu biraz zor. Tabii lafı nereye getireceğim belli, sonuçta LucasArts tüm hızıyla devam eden RTS fırtınasına karşı koyamadı ve Star Wars konulu bir strateji yapmaya karar verdi. İşin gerçeği Force Commander adıyla duyurdukları oyunun bu yaz içinde piyasaya çıkması bekleniyor, fakat her zaman olduğu gibi LucasArts programcıları işi kendi bildikleri gibi yapmayı tercih ediyorlar, bunun anlamı ise oyunun konusunun ve birimlerinin tamamen filmlere dayandırılacağı demek. Tabii başka şeyler de var, mesela tamamen 3D grafikler ve harita yapısı oluşturulması söz konusu, bunun için de 3Dfx grafik hızlandırıcı ekran kartlarının kullanılması gerekli. Bu sayede tam anlamıyla benzersiz görsel efektlerin yaratılması dışında, oyunda serbest kamera açılarına yer verilmesi de mümkün olacak. Yeni nesil RTS oyunları arasında bu tarz bir oyun yapısı gittikçe yaygın olarak kullanılıyor, yani hala almadıysanız size en kısa zamanda bir 3Dfx kartı gerekecek demektir. Oyunda yüzden fazla personel, araç ve bina olacak, bunların bazıları Y-Wing ve TIE Bomber gibi bildik isimler, bazıları ise tamamen bu oyun için tasarlanan tanklar, füze bataryaları ve benzeri şeyler. Tabii ki iki taraf mevcut olacak, Rebel Alliance ve Imperial Navy, görevler ise filmlerdeki gezegenler üzerinde geçiyor, geniş bir Multi-player desteği de unutulmamış.





## CRİME KİLLER

## Bu Yaz Geliyor

Doğrusu bu yaz Action oyunları açısından oldukça bereketli geçeceğe benziyor, nitekim Ağustos ayında Crime Killer piyasaya çıkacak ve şehrin sokaklarına hareket gelecek, tabii oyundaki şehrin. Konu basit, siz URIEL güvenlik şirketi için çalışan bir ajansınız, tüm dünyayı vuran Petrol Bug virüsü yüzünden düzen bozulmuş ve şirketiniz yönetimi devralmaya karar vermiştir. Ancak herkes bu işten hoşnut değildir tabii, böylece size yanlış park edenlerin ve kırmızı ışıkta geçenlerin dışında da uğraşacak suçlular çıkar. Onbeş görev boyunca şehrin sokaklarında devriye gezmeli ve suçluları ölü ya da diri ele geçirmelisiniz. Bunu yapmak için ise elinizin altında üç faklı araç ve bol miktar silah var. Araçlar farklı özelliklere sahip bir araba, bir motosiklet ve bir de uçaktan oluşuyor. Silahlar ise bayıltıcı gazdan tutun da salkım bombalarına dek değişiklik gösteriyor. Gelişen bir konu dahilinde her bölümde sizden istenenleri yapmanız gerekli, bu arada şehrin sokakları oldukça ısınabiliyor. Her türlü suçluyla karşılaşacağınız yollarda sivil halkın da bulunduğunu unutmayın, yaklaşık elli farklı tipte sivil araç normal trafiği oluşturacak, ancak bazen içlerinden biri aniden ölümcül bir savaş makinesine dönüşerek size sürpriz yapabilir. Grafikler oldukça iyi ve eğer elinizde varsa, oyun 3D grafik kartlarına da destek veriyor. Biraz Carmageddon, biraz HeliCOPS ve biraz da G-Police tadına sahip olan bu oyun sanırız çoğunuzun ilgisini çekecektir.










# Tüm Pilotların Dikkatine!

Tabii X-Wing ve TIE Fighter pilotlarının dikkatine, eğer bu araçların ismi sizin de tüylerinizi ürpertiyor ve işaret parmağınızı kaşındırıyorsa o zaman yaşadınız demektir. LucasArts bu yaz yeni bir ürünü piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Star Wars: X-Wing Collector Series adını taşıyan bu derleme içinde hem X-Wing, hem de TIE Fighter isimli oyunları bulmanız mümkün olacak, ayrıca X-Wing vs TIE Fighter: Flight School adıyla özel bir kısıma da yer veriliyor.

Ne var ki esas iyi haber tüm bu eski oyunların grafik olarak tamamen elden geçirilmiş olması. Windows 95/98 altında çalışacak ve 3D grafik desteğine sahip olacak şekilde yeniden düzenlenen oyunlar, eski heyecanları yeni grafikler eşliğinde tekrar yaşayabilmemize imkan tanıyacak, şüphesiz bunlar yapılmış en iyi uzay simülasyonlarıydılar ve böylece efsane yeni nesil makineler üzerinde de sürebilecek!

# Adventure Severlere Kötü Bir Haber!

Blizzard firması kısa bir süre önce bir açıklama yaparak uzun süredir üzerinde çalıştıkları bir projeyi iptal ettiklerini açıkladı. Projenin adı Warcraft Adventures: Lord of the Clans, bu özellikle Adventure meraklıları tarafından merakla beklenen bir yapımdı ve bu yaz piyasada olacaktı. Fakat firma yetkilileri projenin kısa sürede bitirilmesinin imkansız olduğunu ve baştan savma bir oyunla piyasaya çıkmak istemediklerini söylüyorlar, bunun yanı sıra oyunda tamamen yeni tekniklerin kullanıldığı ve bunların henüz istenen olgunlukta olmadığı da gelen haberler arasında, büyük ihtimalle oyun asla piyasaya sürülmeyecek.

# M.A.X. 2 Yakında ortaya çıkacak

M.A.X. oldukça iyi bir oyundu, şimdi kaçınılmaz olarak devamı geliyor, hem de ne geliş! İkinci bölüm olayları 15 yıl sonrasından alarak devam ediyor, şimdi işin içinde ilk oyunda madenciler tarafından uykusundan uyandırılan ve oldukça sinirli bir tür olan Shevaat ırkı da var. Böylece üç farklı tarafta savaşma imkanı bulacaksınız. Oyun üç farklı şekilde oynanabilecek, gerçek-zamanlı, dönüşümlü ve eş-zamanlı dönüşümlü olarak, ayrıca istediğiniz zaman oyunu dondurarak kararlarınızı gözden geçirmeniz mümkün olacak. Total Annihilation benzeri bir harita yapısı kullanan oyunun bir başka özelliği de arabirimden tutun da, senaryo koşullarına dek herşeyi istediğiniz gibi ayarlayabilmenize imkan tanıması. Farklı kamera açıları ve zoom seviyeleri de bulunan oyunda birimlerinizi hem donanım ve hem de tecrübe açısından geliştirebilecek, ayrıca onlara detaylı emirler verip rotalar çizebileceksiniz. 6 kişiye kadar Multi-player desteği bulunacak oyunda en ilginç özelliklerden biri de yapay zeka, önceden belirlenmiş bir davranış tarzı bulunmayan düşmanlarınız her seferinde sizin yaptıklarınızı da dikkate alarak farklı stratejiler belirliyorlar, böylece her oyun farklı bir şekil alabiliyor. Tamamen render edilmiş haritalar kullanılan oyunun editörü sayesinde kendi harita ve senaryolarınızı da yapma fırsatı bulacaksınız. Bol çeşit birim ve bina sevenler ise hayal kırıklığına uğramayacaklar, sadece Shevaat birimlerinin sayısı yüzün üzerinde ve bu ırk bio-mekanik olduğundan birimleri de tamamen kendine has özelliklere sahipler. Savaş hava, kara ve denizde cereyan ettiğinden çok farklı taktikler, bunları uygulamak için ise bol miktar bilimsel araştırma ve kaynak gerekecek, yani kendinizi oldukça şiddetli çarpışmalara hazırlayın, ilk çarpışma tarihi ise çok yakında.





# Ejder Binicileri ve Çelik

Dev bir kızıl ejder ve genç bir dişi savaşçı, amaçları birlikte savaşarak dünyalarını tehdit eden korkunç büyücüyü yoketmek, çok mu sıradan bir konu dersiniz? Belki, ama işleniş tarzı sizi şok edebilir, bu sıradan bir RPG değil, daha çok Tomb Raider tarzı bir Action-Adventure, yani bol hareket, türlü çeşit antik silah ve korkunç büyüler, üstelik tüm bunları sadece karanlık dehlizleri dolaşırken değil, ejderinizin sırtında ve bulutların üzerinde de uygulamanız gerekecek! Bu yeni dişi karakterimizin adı Rynn, efsanevi kızıl ejderi Arokh ile arasında sihirli bir bağ var ve amacı Kulrik ile olan hesabını sonsuza dek kapatmak, işte Drakan isimli oyunun karakterleri bunlar. Ne var ki Rynn ve Arokh her tür düşmanla hem gökte, hem de yerde çarpışmak zorunda, her ne kadar Arokh korkunç bir savaşçı olsa ve etrafına ateş saçabilse de, bazen Rynn onun sırtından inip tek başına karanlığa dalmak zorunda. Fakat tek başına çaresiz olduğu pek söylenemez, elli tür silah ve pek çok güçlü büyü ile Rynn yeterince tehlikeli olabilir. Bu macera sadece savaş içermiyor tabii, etrafta düşmanlar kadar yardımcı olmaya eğilimli karakterler de var, fakat dikkatli olmak lazım, burası fantastik bir dünya ve her insan dost olmayacağı gibi, her tuhaf canavar da düşman olmayabilir. Drakan çok gelişmiş bir engine üzerine kurulu, her bölüm tamamen farklı ve dev boyutlarda bir dünya da geçiyor, bu yüzden güçlü bir sisteme ve özellikle de bir 3Dfx kartına ihtiyacınız olacak. Toplam dünya sayısı yaklaşık 14 olarak planlanıyor, fakat tabii bu sayı değişebilir. Multi-player Dragon dövüştürmek isteyenler için ise 8 kişiye dek destek planlanıyor, fakat bu sayı da artabilir. Eğer savaş uçakları ve uzay gemileri yerine her tür hava koşulunda ejderha kullanmak fikri gözlerinizi parlatıyorsa 1999 başını beklemeniz gerekecek, bu arada bir Voodoo 2 satın almayı unutmayın!





# Klasik Anlamda Bir RPG İsteyenlere Özel

Nerede o eski RPG'ler, diyerek sık sık iç geçiriyorsanız bu haber sizi mutlu edebilir, eğer Internet bağlantınız varsa yerinizden bile hoplatabilir. Infogrames firması tam anlamıyla alıştığınız o klasik yapıdaki oyunlardan biri üzerinde çalışıyor ve eğer bir aksilik olmazsa bu aralar piyasaya sürecekler. Oyunun adı Hexplore, konu ise Garden of Eden adlı gizli bölgeyi ve orada saklı eski bir yazıtı bulmaya çalışan bir gezginin maceralarını anlatıyor. Oyun 16 ana karakteri içeriyor, siz bir tanesine kumanda ediyorsunuz, ancak bilgisayar kontrolündeki üç kişiyi daha grubunuza katma şansınız var. Savaşlar dahil her şeyin gerçek zamanlı olarak tasarlandığı oyunda yapay zeka da size pek çok yerde yardımcı olacak şekilde tasarlanıyor. Tamamen hareketli kamera açılarının kullanıldığı oyunda kutuplardan tutun da çeşitli zindanlara dek pek çok yerde bol miktar "Quest" sizi bekliyor. Tabii düşmanlarınız da, oyunda on beş Boss sınıfı yaratık ve tam 7000 civarında farklı tipleme mevcut. Bu arada eliniz armut toplamayacak tabii, yüzlerce silah ve büyü de emrinize amade, üstelik çeşitli savaş taktikleri uygulayabileceksiniz, mesela okçularla tepeden ölüm yağdırırken güçlü tiplerinizi yakın dövüş için ön plana çıkarabilirsiniz. Çok geniş bir dünya ve bol macera içeren oyun aynı zamanda Net üzerinde dört kişiye dek oyun imkanı da tanıyor. Güzel grafiklerine ve detaylı oyun yapısına rağmen çalışmak için sadece Pentium-100 işlemci ve 16 MB RAM isteyeceği belirtilen oyunu uzun süre oynayacaksınız, çünkü en kısa ve hızlı şekilde bile sona ulaşmak 70 saatten fazla sürüyor, bir de haritadaki her bölgeyi ziyaret ettiğinizi düşünün!



# Artık Bunları Eskisi Gibi Yapmıyorlar



Yaşı ellinin üzerinde olan çoğu kişiden bu lafı sıkça duyabilirsiniz, özellikle de otomobiller söz konusu olduğunda, doğrusu insan bazen haklı olup olmadıklarını merak ediyor. Hele 68-72 seneleri arasında piyasayı kasıp kavuran ve büyük petrol krizi yüzünden ortadan kaybolan Amerikan arabalarına bir şöyle bir bakmak, size gerçek asfalt canavarlarının neler olduğu hakkında bir fikir verebilir. Porsche, Ferrari, Mercedes mi, PÖH! Dostum burası daha ziyade Ford, Plymouth, Dodge bölgesi, benzini maşrapayla içen, gaza dokundunuz mu lastiklerin yarısını asfaltta bırakan, V8 gümbürtüsüyle geçtiği kasabalarda sağlam cam bırakmayan son büyük yol dinozorları bunlar, sonra çevre dostu motor diye bir halt icat ettiklerini söylediler ama nedense gezegen hala kirleniyor, olan bu az miktar üretilen efsanelere oldu. Hele aynı yıllarda Amerika'da düzenlenen Trans-Am yarışları var ki, işte onlar pek çok efsane sürücünün yarış tarihine geçmesine sebep oldu. Bu yarışların en çok ilgi çeken yanı ise kullanılan araçların genelde vitrinde duranlara aynen benzemesiydi, yani Pazar günü yarışlarda birinci gelen Mustang ilginizi çektiyse tüm yapmanız gereken en yakın Ford bayisine gidip peşinatı yatırmaktı, bugünün yarış otomobilleri için aynı şeyi söylemek imkansız. Tabii bazıları bu anıların kaybolmasına pek müsaade etmek istemiyor, işte bu yüzden Engineering Animations adlı bir firma bu konuda bir program yapmaya karar vermiş, pazarlama işini ise GT Interactive üstlenmiş durumda. Buna program dedim, çünkü basit bir yarış oyunundan ziyade tam anlamıyla bir simülasyon olması planlanıyor, hatta eski sürücülere danışılarak o dönemin ünlü pistleri ve takımları tekrar oluşturulmuş. Programcı firmanın adını duymamanız normal, çünkü bu ilk PC oyunları, esas işleri büyük firmalar için simülatör programları geliştirmek. Bu yüzden oyunun üzerine kurulduğu ana engine tam anlamıyla bir mühendislik harikası, tüm araç ve çarpışma dinamiklerini Real-time hesaplıyor, bu yüzden korkunç bir gerçekçilik hakim. Grafiklere gelince, ikinci nesil AGP ekran kartlarına tam destek verilecek dersem, sanırım bu size işin ciddiyetini anlatır. Yapay sürücü zekası ise insana benzer bir sinir ağı oluşturularak ve bu yapay beyin simülatörde eğitilerek hallediliyor, karşınızda çoktan merhum olmuş pek çok yarışçıyı bulacak ve belki tarzlarını tanıyıp ürpereceksiniz. Tabii Network ve Internet desteği de olacak, bu sayede gerçek sürücülerle de yarışabileceksiniz ya da yarışları izleyebileceksiniz. Toplam 12 pist, 13 otomobil ve 30 takım oyunu süsleyecek ve bunların tümü gerçek isimler. Aracınıza yapabileceğiniz modifikasyonlar ise neredeyse sonsuz sayılır, tabii isterseniz. Ne zaman çıkacak, bu sonbahar piyasada olacağı bildiriliyor, merakla bekliyoruz.



# Ayın Karanlık Yüzü

Dev bir kızıl ejder ve genç bir dişi savaşçı, amaçları birlikte savaşarak dünyalarını tehdit eden korkunç büyücüyü yoketmek, çok mu sıradan bir konu dersiniz? Belki, ama işleniş tarzı sizi şok edebilir, bu sıradan bir RPG değil, daha çok Tomb Raider tarzı bir Action-Adventure, yani bol hareket, türlü çeşit antik silah ve korkunç büyüler, üstelik tüm bunları sadece karanlık dehlizleri dolaşırken değil, ejderinizin sırtında ve bulutların üzerinde de uygulamanız gerekecek! Bu yeni dişi karakterimizin adı Rynn, efsanevi kızıl ejderi Arokh ile arasında sihirli bir bağ var ve amacı Kulrik ile olan hesabını sonsuza dek kapatmak, işte Drakan isimli oyunun karakterleri bunlar. Ne var ki Rynn ve Arokh her tür düşmanla hem gökte, hem de yerde çarpışmak zorunda, her ne kadar Arokh korkunç bir savaşçı olsa ve etrafına ateş saçabilse de, bazen Rynn onun sırtından inip tek başına karanlığa dalmak zorunda. Fakat tek başına çaresiz olduğu pek söylenemez, elli tür silah ve pek çok güçlü büyü ile Rynn yeterince tehlikeli olabilir. Bu macera sadece savaş içermiyor tabii, etrafta düşmanlar kadar yardımcı olmaya eğilimli karakterler de var, fakat dikkatli olmak lazım, burası fantastik bir dünya ve her insan dost olmayacağı gibi, her tuhaf canavar da düşman olmayabilir. Drakan çok gelişmiş bir engine üzerine kurulu, her bölüm tamamen farklı ve dev boyutlarda bir dünya da geçiyor, bu yüzden güçlü bir sisteme ve özellikle de bir 3Dfx kartına ihtiyacınız olacak. Toplam dünya sayısı yaklaşık 14 olarak planlanıyor, fakat tabii bu sayı değişebilir. Multi-player Dragon dövüştürmek isteyenler için ise 8 kişiye dek destek planlanıyor, fakat bu sayı da artabilir. Eğer savaş uçakları ve uzay gemileri yerine her tür hava koşulunda ejderha kullanmak fikri gözlerinizi parlatıyorsa 1999 başını beklemeniz gerekecek, bu arada bir Voodoo 2 satın almayı unutmayın!



# Cyberstorm 2: Corporate Wars

Gerçektende strateji alanında tam bir patlama yaşıyoruz, şimdi de oldukça tutulan bir oyun olan Mission Force: Cyberstorm için ikinci bölüm hazırlanıyor. Sierra-On-Line tarafından yapılan oyun ilkinden daha gelişmiş bir grafik yapı sunuyor ve haliyle daha güçlü bir sistem gerektiriyor. Konu bildik, 3569 yılında Typhoeus sisteminde yeni bir Jump-Gate keşfedilir, burayı kontrol eden şirket yeni dünyalara yayılabilecek ve daha da zengin olacaktır. Ne yazık ki bu şirketlerden tam sekiz tane vardır ve kaçınılmaz olarak topyekün bir savaş başlar. Dev savaş robotları ve sentetik pilotlara turn-bazlı bir oyunda kumanda etmek, kazandığınız para ve tecrübeyle onları daha da ölümcül hale getirmek burada başarıya giden tek yol. Başarısız olanları ise acı dolu bir son bekliyor, oyun tahminen bu yaz aylarında piyasada olacak.



# PAGEphone Türkiye'de

Cep telefonlarının ortaya çıkmasıyla papucu dama atılan çağrı cihazı (Pager) tekrar hayatımıza giriyor. PAGEphone'un, Türk Telekominikasyon A.Ş. ile yaptığı anlaşma sonucunda, ekonomik ve hızlı iletişim sağlayan FLEX protokolünü kullanan ve numerik sistemle çalışan şebeke, ilk etapta İstanbul, Ankara ve İzmir'de hizmet vermek üzere kuruldu. Bu yeni protokol, 130.000 aboneye sahip eski çağrı şebekesi tarafından kullanılan protokole oranla 5 kat daha hızlı iletişim sağlıyor. Sistemin alt yapısı Motorolla tarafından kurulduğu için, ilk etapta Motorolla tarafından üretilen Pager'lar piyasaya sunulacak.

Bu sevimli aygıtlar, kocaman cep telefonlarını taşımaktan rahatsız olanlar ve ekonomik iletişim arayanlar için birebir!



# Might & Magic VI
# The Mandate of Heaven

Offf, yine canım sıkılıyor yaw. Evin içinde dört duvar arasında bütün gün oturup kılıcımı bilemekten başka bir şey yapmamak, benim gibi bir savaşçıya hiç mi hiç yakışmıyor. Nerde o eski günler, aaah ah, kaptım mı kılıcımı günde beş altı Goblin kesmeden geri dönmezdim. Ama şimdi öyle mi ya, bütün kötüleri kese kese, kesecek kötü kalmadı memlekette. Hayır, o değil, otura otura göbek bağladık, yarın bir gün bi iş çıkarda şööyle önü açık bir zırh giymem gerekse karizmamız sarsılacak diye korkuyorum. Öffffff, ne yapsam yaw, ne yapsam , ne yap.

## DİNG DONG

(SD - Çüş, ejderhaların çağında dindon diye kapı mı çalar?)

(Bix - Sen karışma, buranın yazarı benim , benim dediğim olur)

- Kim oooo?

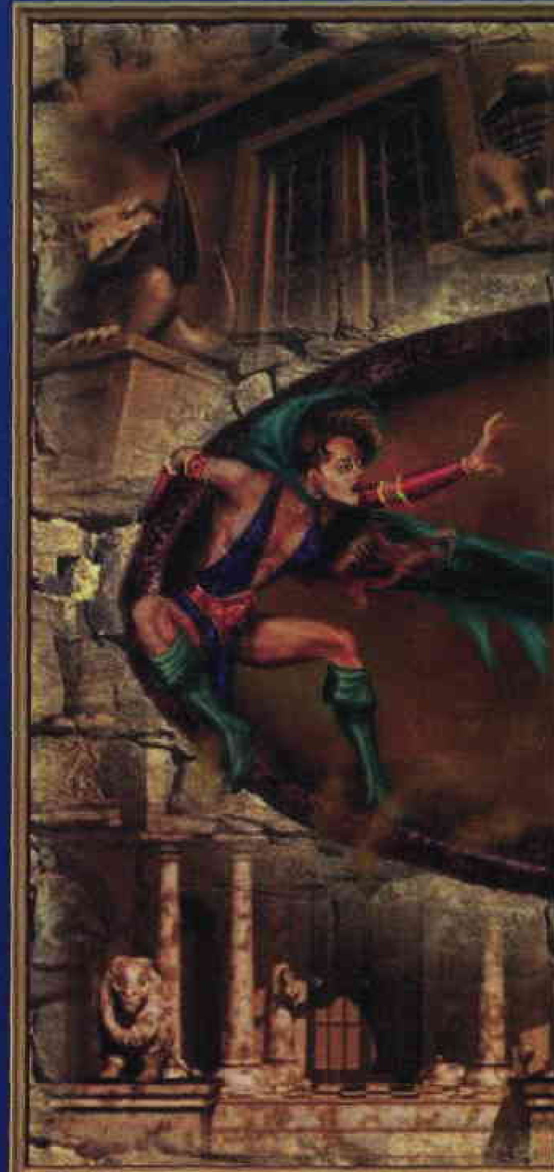
- Efenim, ben ailenizin postacısı efenim. Size padişahtan, ay pardon, kraldan telgraf var efenim.
- Ver bakiim neymiş o? Aaa ben seni bi yerden tanıcam ama, postacı olmadan önce ne iş yapıyodun bakim?
- Efenim ben daha önceleri başka bir boyutta şey sunucusuydum efenim, herhalde beni çekemediklerinden olacak , bu boyuta ışınladılar beni efenim. Ben halimden memnunum, kurbağaya da çevirebilirlerdi efenim.
- İyi peki, al bakim şu bahşişi , hadi güle güle.
- Acı var mı efenim?
- Hö?
- Ay çok pardon, dilim sürçtü, eski bir alışkanlık işte efenim. İyi günler efenim.

Bakalım ne yazıyor telgrafta . Hmmmmm. Nımınmınımmınınımınınımınını (içinden telgraf okuma efekti) mımını HAAAAAA. Obaa yaşasın, en sonunda bana görev veriyolar, üç tane adamla (veya hatunla) beraber krala karşı planlanan bir entrikayı engellemem gerekiyor. Hemen toparlanmalıyım, görev beni bekliyoooor.

## Might & Magic Dünyasına Hoşgeldiniz

Sorarım size, içinizden kaçı Heroes of Might and Magic 2 oynadı ? Peki beğenmeyen var mı? Hiç sanmıyorum. Bu oyun geçen seneki sınav katilimdi, ertesi gün vizem varken biz oturup sabahlara kadar bu oyunu oynuyorduk. Hatta o kadar çok oynuyorduk ki, artık oyundaki karakterlerle özdeşleşmeye, onlara isimler takmaya başlıyorduk. Mesela, bir Hero vardı, Necromancer, adamı geliştire geliştire o hale getirmiştik ki, diğerlerinin iki turda gittiği mesafeyi o tek turda gidiyor, üstelik artan vaktinde de rakiplerinden kuzu çevirme yapıyordu. Bu özelliğinden dolayı biz ona BEŞ VİTES KAZIM adını takmıştık.

İnsanı kendine bu kadar bağlayan bu oyunun meğerse çook eskilere dayanan bir tarihi varmış. Heroes 2 bir strateji olmasına rağmen, esas olarak konusunu Might and Magic adlı FRP serisinin geçtiği dünyadaki geniş çaplı savaşlardan almış. Ve Haziran başında elimize Might and Magic 6 - The Mandate of Heaven adlı, bu serinin sonuncusu geçti. Ve akabinde hayatım söndü. Geceler gündüzlere, gündüzler gecelere karışırken, ben kendimi oyunun geçtiği dünyada kaybettim. Bu oyun şimdiye kadar oynadığım FRP'ler içinde insanı kendine en fazla bağlayan , en profesyonelce hazırlanmış olan , size en fazla seviyede serbestlik sağlayan FRP. Ve evet, bu serbestlik olayı, Daggerfall'dan bile üstün. Üstelik Daggerfall'ı (bence) sadece daha da karmaşık hale getiren karakter özellikleri, bu oyunda olabildiğince basitleştirilmiş. Evet , yine katılabileceğiniz onlarca Guild, kazanabileceğiniz yüzlerce yeni özellik var ama, bunların elde edilmesi çok daha mantıklı bir temele oturtulmuş. Daggerfall'daki saçma sapan Bug'lardan ise bu oyunda eser yok. Daggerfall'la eşit büyüklükte, belki de daha geniş bir oyun alanına sahip olan Might and Magic 6'yı oynadığım süre içinde bir kez olsun takılmadı. Demek ki oyunun geniş olması, kusurlu olması için bir mazeret değilmiş.



## Bize Yol Göründü Dostlar

Oyun kendinize yönetecek dört karakter seçmenizle başlıyor. Artık hemen hepinizin FRP karakterlerini avucunuzun içi gibi bildiğinizi tahmin ettiğimden, sadece diğer oyunlarla olan farklılıkları söylemek istiyorum. Bu dört karaktere vereceğiniz meslek grupları diğer oyunlardakinden az. Knight, Paladin, Archer, Druid, Sorcerer, Cleric ve Wizard olarak yedi çeşit meslek grubunuz var. Size tavsiyem başlangıçta Paladin, Archer, Cleric ve Wizard'dan oluşan bir grup kurmanız. Böylece hem dengeli hem de istediğiniz gibi geliştirebileceğiniz esnek bir gruba sahip olursunuz. Meslekleri seçtikten sonra, her adamınıza ikişer adet Skill (kabiliyet) seçmelisiniz. Her adamınızın seçtiğiniz mesleğe göre standart iki Skill'inin yanında, iki tane daha seçmeniz gerekiyor. Oyunda ilerledikçe hem yeni Skill'ler kazanacaksınız, hem de sahip olduğunuz Skill'lerde tecrübe kazanıp yükselerek ekstra güçlere kavuşacaksınız.

## Bir Gün Bir Karakter Yaratırkene

İsterseniz grubumuzu yavaş yavaş kurmaya başlayalım. Adamlarınıza dağıtabileceğiniz 50 karakter puanı var. Bu puanlarla karakterinizi birinci derecede etkileyen özellikleri arttırabilirsiniz. Bu temel özellikler karakterinizi seçtiğiniz meslek grubuna göre değişik seviyelerde olacaktır. Ama puanları dağıtırken bir karaktere ağırlık vermeniz, diğerlerinin zayıf kalmasına neden olacaktır.

**Might:** Bilek gücü. Dövüşgen karakterlerin en önemli özelliği.

**Intelligence:** Zeka. Wizard, Sorcerer ve Archer'ların büyü puanlarını etkileyen özellik.



**Personality:** Kişilik. Cleric, Druid ve Paladin'lerin büyü özelliğini etkiler.

**Endurance:** Dayanıklılık. HP'lerinizi, yani sağlık puanlarınızı etkiler.

**Accuracy:** Nişancılık. Archer'ların ve güdümsüz büyülerin hedefini bulmasını etkiler.

**Speed:** Hız. Özellikle Turn-tabanlı dövüşler sırasında hızlı karakterler daha şanslıdır, çünkü rakip elini kaldırıp bir vurana kadar bir koyarlar, arta kalan zamanlarında da dönüp bir daha koyarlar.

**Luck:** Şans. Direkt olarak hiçbir şeyi etkilemez ama, şansın sizden yana olması her zaman için iyidir.

Temel özelliklerden sonra adamlarınıza, sahip olduğu meslek grubuna göre ikişer tane de Skill seçmeniz lazım. Bu Skill'ler her adam için ilk başta dört tane ama oyun ilerledikçe parayı bastırıp yeni Skill'ler öğrenebiliyorsunuz. Bir (sıkıldım Skill demekten, kabiliyet diyorum bundan sonra) kabiliyetinizi geliştirmek için düşmanları tepeleyip tecrübe kazanmalı ve yeterli tecrübe kazandığınızda gidip köyün eğitim merkezinde eğitilerek bir üst seviyeye geçmelisiniz. Her bir üst seviyeye geçişinizde size 5 kabiliyet puanı verilecektir. Bu kabiliyet puanlarını karakterlerinize istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz, ama unutmayın ki bir kabiliyeti bir üst seviyeye çıkarmak her zaman için bir önceki seviyeden pahalıya patlayacaktır. Eğer bir karakterinizin bir kabiliyeti 4. Seviyeye ulaşmışsa, o kabiliyette uzman (EXPERT) olmaya hak kazanır. Onu uzmanlaştırmak için köylerdeki bütün evleri dolaşıp o kabiliyette uzman seviye eğitimi veren birisini bulup parayı bastırmanız lazım. Eğer bir kabiliyette uzman olduktan sonra eğer isterseniz o konuda usta (MASTER) olabilirsiniz, ama bunun için de o konunun uzmanını bulmalı ve kendi meslek dalınızda bir üst seviyeye çıkmalısınız. Mesela SPIRIT MAGIC'de Expert olan bir adamınızın Master olabilmesi için Cleric'den High Priest'lığa terfi etmiş olması lazım. Bunun içinde sizi terfi ettirecek olan şahsın verdiği kazık kadar zor bir görevi yerine getirmeniz gerekiyor. Peki, bir konuda uzman veya üstat olmanın ne gibi katkıları var bize? Uzman veya usta olan kimse, o konuda diğer karakterlerden daha başarılı olacaktır ve diğerlerinin yapamadığı şeyleri

de yapacaktır. Okçuluk konusunda uzman olan birisi, normal birisinden daha hızlı ve isabetli atış yaparken, okçuluk ustası ikisi de hedefi kesin vuran iki oku aynı anda atabilecektir.

## Sizi Kabiliyet Düşmanları Sizi



Weapon Skills (Silah Kabiliyetleri):

**Staff (asa):** Hem saldırı hem savunma amaçlı kullanılabilen sopalar. Bazıları büyülü de olabilir.

**Sword (kılıç):** Bütün uzun ve kesici türden aletleri kapsar. Tek elle ve iki elle kullanılabilenleri mevcuttur.

**Dagger (hançer):** Büyücünüzün kullanabileceği en iyi silahlardan birisi.

**Axe (balta):** Yavaş ama daha güçlü saldırı cihazlarıdır.

**Spear (mızrak):** Tek veya iki elle kullanılabilirler. İki elle kullanıldığında iki kat hasar verir ve uzman olduğunuzda savunmanıza Bonus puan katar.

**Bow (yay):** Uzun menzilli yegane silahınız. Her adamınıza mutlaka bu özelliği öğretin.

**Mace (gürz):** Cleric'lerin silahları olan ezici silahların tamamı.

**Armor Skills (Zırh Kabiliyetleri):**

**Leather Armor (deri):** Hafif olması nedeniyle hareketlerinizi fazla kısıtlamayan bir zırh cinsi. Diğerleri kadar koruma sağlamaz ama büyülü olanları oldukça güçlüdür. Bu konuda uzmanlaşırsanız, bütün zırh kabiliyetlerinde olduğu gibi zırh üzerinizde değilmiş gibi serbest hareket kabiliyeti kazanırsınız.

**Chain (zincir):** Birbirine tutturulmuş minik minik bir sürü metal parçasından yapılan zırh çeşidi. Deriden daha iyi koruma sağlar ama, metal olmasından dolayı ağırdır.

**Plate (kaplama):** Bütün gövdeyi saran, ama hareket kabiliyetini çok fazla sınırlayan zırh çeşidi.

**Shield (kalkan):** Tek elle kullanılabilen silahların yanında savunmanız için bir de kalkan olması iyi bir şeydir.

**Magic Skills (Büyü Kabiliyetleri):**

**Fire Magic (ateş):** Saldırı ve hız büyüleri.

**Air Magic (hava):** Savunma ve bilgi büyüleri

**Water Magic (su):** Savunma ve saldırı büyüleri.

**Earth Magic (toprak):** Savunma büyüleri.

**Spirit Magic (ruh):** Ölüm ve yaşamla ilgili büyüler.

**Body Magic (vücut):** Savunma ve iyileştirme büyüleri.

**Mind Magic (zihin):** Beyinsel faaliyetleri etkileme ve zihinsel savunma ve saldırılar.

**Light Magic (ışık):** En güçlü büyü türlerinden biri. Başlangıçta yapılamaz.

**Dark Magic (karanlık):** En güçlü büyü türü. Ama bu türden bütün büyülerin bir bedelinin de olduğunu söylemeliyim.




**Miscellaneous Skills (Çeşitli Kabiliyetler):**

**Identify:** Tanımlama. Bulunan eşyanın özelliklerinin belirlenmesi. Özelliklerini bilmediğiniz eşyaları kullanamazsınız.

**Merchant:** Tüccarlık. Ticaret yaparken daha ucuza alıp, pahalıya satma özelliğiniz.

**Repair:** Tamir becerisi.

**Body Building:** Sağlık puanınızı direk olarak etkiler.

**Meditation:** Büyü

puanınızı direk olarak etkiler.

**Perception:** Keskin görüş. Diğer karakterlerin göremediği ince detayları görmenizi sağlar.

**Diplomacy:** NPC'lerin size karşı olan tavırlarını etkileyen özelliğiniz.

**Disarm Trap:** Tuzakları hissetme ve yoketme becerisi. Çok önemli çünkü eşyaları bulacağınız sandıkların büyük çoğunluğu tuzaklı olacaktır.

**Learning:** Karakterin kazandığı tecrübe puanlarını arttırır.

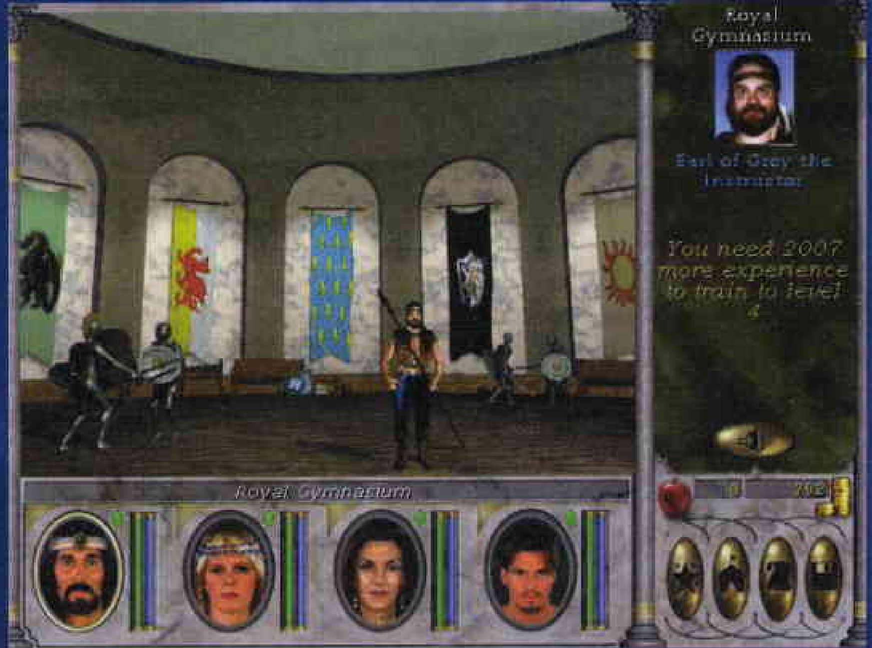
Bu becerileri karakterlerinize dağıtırken, birinde olmayanı diğer karaktere vermeye özen gösterin. Aynı beceriyi iki karakterde de son seviyeye kadar geliştirmeniz gereksiz yere tecrübe puanlarınızı harcamak olacaktır. Savunma ve saldırı becerileri her karakter için önemlidir ama çeşitli büyü ve farklı özellikleri bütün karakterlere yayarsanız iyi olur.

## Bu Su İçiliyor Mu Birader?

Oyunda büyünün haricinde etraftan toplayacağınız bitkilerle iksirler yapabiliyorsunuz. Bunun için bitkiyi alıp boş bir iksir şişesine sağ tuşla tıklamanız yeterli. Yaptığınız her iksirin özelliği farklı olacaktır ve farklı iksirleri birbiriyle karıştırıp daha güçlü iksirler icat edebilirsiniz. Yanlız, beyaz iksirleri başkalarıyla karıştırmayın, bum olursunuz.

Köylerde dolaşırken birçok insanla karşılaşacak , dükkan ve evlere girip çıkacaksınız. Bu dükkanlar çok çeşitli, zaten hangisinin silah, hangisinin zırh sattığını anlayabilmeniz için müneccimle ters takla atmış olmanız gerekmiyor. Ama bazı özelliklerinizi geliştirebileceğiniz loncalar "guild"lere üye olmak için, o loncaya üye yazan adamın evini bulmalısınız. Yani demem o ki, yeni geldiğiniz bir kasabaya aşina olana kadar bütün evlere girin, çıkın. Tabi gecenin köründe adamın evine dalmanız hoş karşılanmaz, o yüzden gecelerinizi handa geçirin.

Etraftaki dost canlısı insanlarla konuşarak onları size katılmaya ikna edebilirsiniz. Bunlar dövüşlere katılmazlar ama özellikleri sizin özelliklerinize eklenir (NPC). Eğer halk arasında




kötü bir ününüz varsa, ve insanlar sizinle konuşmayı reddediyorsa, tapınağa gidip para bağışlayarak bunu arttırabilirsiniz. Yanınızda en fazla iki NPC olabilir. Size katılacak olan her NPC bulduğunuz altından pay alır. Bu yüzden adam seçerken özelliklerine dikkat edin.

## Sonuç...

M&M 6 tamamen Non-lineer bir oyun, yani ortada takılıp gidebileceğiniz bir senaryo var ama, onu takip etmek zorunda değilsiniz. Adamlarınızı geliştirmek ve para kazanmak için peşine düşebileceğiniz yüzlerce farklı alt senaryo var. Böyle olunca da oyunun oynayacağınız süre oldukça artıyor tabi. Oyunun mantığı sürekli yeni şeyler keşfetmek üzerine kurulu olduğundan, kesinlikle sıkmıyor, aksine gece yattığınızda "adamlarım şimdi ne yapıyorlardır acaba?" gibi tuhaf düşüncelere dalmanıza sebep oluyor. Oyunun genişliği için şu kadarını söyleyeyim, geldiğiniz ilk kasaba olan New Sorpigal haritasını (tüm zindan görevleriyle birlikte) bitirmem tam iki günümü aldı. Oyunda yüze yakın köy ve şehir olduğunu düşününce, adamların bu oyun için ne kadar uğraştığını anlamak zor olmuyor.

Might and Magic 6 için tek söyleyebileceğim, şu anda bilgisayar ortamında FRP kavramına en çok yaklaşan oyun olduğu. Ne Daggerfall, ne de başka bir oyun, M&M'in eline su dökemez. Mükemmel müzikleri, yüksek çözünürlüklü grafikleri ve size sunduğu sonsuz seçenekler ile klasik olmaya aday bir oyun. Bence bu oyunu almayın, yoksa gerçek hayattan kopabilirsiniz. Çok ciddiyim.

Sinan AKKOL




**LEVEL KARNESİ**

**FRP**

**Firma:** 3DO

DOS/Windows 95, Pentium 133, 16 MB RAM, 200 MB HDD, 4X CD ROM



# INCOMING

EVERY BREATH THEY TAKE COULD BE OUR LAST!

Yok hayatımız için savaşmalıymışız, yok yabancılar geliyormuş, yok bu kez her zamankinden daha güçlüymüşler. Kardeşim anlayın artık biz bu senaryolardan bıktık usandık. Aynı hikayeleri dinleye dinleye bütün bunlar çoğumuza sıkıcı gelmeye başladı sonunda. Ortada daha uzaylı falan yokken ve insanlığın önündeki en büyük tehlike de bizzat kendisiyken, kana susamış bizleri konu alan oyunlar yerine uzaylıların devasa saldırı gemilerini ve büyük istila planlarını duymak bıktırdı artık. Neyse biz bunları insanların birlikte doğdukları bilinmeyen karşısındaki korku hissinin bir dışa vurumu olarak yorumlayalım ve bu kez yakın gelecekte gerçekleşecek kısa bir yolculuğa çıkalım.

21.Yüzyılın başlamasıyla birlikte neredeyse her hafta bir UFO'nun radarlar tarafından tespit edilmesi bile dünya devletlerinde büyük bir paniğe yol açmadı. 2008 Mayısında uluslararası ay üssüne yapılan saldırıya kadar da ortada sadece iyimser temenniler vardı. Uzaylıların amaçlarının sanılandan çok daha farklı olduğunun anlaşılmasından sonra dünyalılar ilk iş olarak kullanılabilir durumdaki tüm uzay araçlarını ay üssünde mahsur kalmış 600'den fazla personelin tahliyesi için seferber etti. Defans sistemlerinin açılması ve kurtarma operasyonun başarıyla sonuçlanması Dünya'da büyük bir sevinç yaratmıştı ama uzaylılar dehşet saçmaya daha yeni başlıyorlardı.

Dünyayı hedef alan saldırıların artarak devam etmesi ve Kuzey Kutbu'ndaki gizli düşman üs veya üslerinin varlığının gün geçtikçe daha inandırıcı bir hal alması, dünya devletlerinin ortak bir karara varmasına yol açtı. Afrika'da, Klimanjaro'nun ıssız doruklarındaki ADATA keşif ve izleme üssünün yapımı tam da 8 aylık bir çalışma sonunda tamamlanmak üzereydi ki, uzaylılar bu yapının farkına vardılar.

## Fact is: They know we are here

Incoming, Rage firmasının dünyayı ele geçirmek niyetindeki saldırgan uzaylıları konu alan yeni bir 3D shoot'em up denemesi. Aslında şaşırtıcı gerçek yazının başındaki kızgınlığıma ve basit konusuna rağmen size birazdan oyunun, gelecekte türünün ruhsuz bir örneği değil, belki bir klasiği yerine konulacağını itiraf edecek oluşum.





Incoming, 5 farklı şekilde oynanabiliyor. Bunlardan ilki olan Arcade seçeneğine başlamadan önce yapmanız gereken uçağınızı ve savaş alanını seçmek. Oyunda savaşlar aralarında Africa, Kuzey Kutbu, USA ve Atlas Okyanusu'nun kuzeyinin de yer aldığı 4'ü Dünya'da, toplam 6 farklı mekanda gerçekleşiyor. Ay ve bize saldıran uzaylıların gezegeni ise ancak Dünya'daki savaşlarda başarı sağlanırsa seçilebilir hale geliyor. Başlıca göreviniz bir anda üzerinize çullanan ve her yönden giderek şiddeti artan aralıksız saldırılar düzenleyen uzaylıların gemilerini süratle ortadan kaldırmak ve havada uçuşan farklı renklerdeki elmas şekilli Power-up'ları toplayarak güç kazanmak. Uzun süre dayanabilmeniz halinde bölüm geçmeyle ödüllendiriliyorsunuz. Oyunun geri kalanında mevcut olan tanklar ve Turret'lar ne yazık ki Arcade seçeneğinde kullanılamıyor.

## Now they're returning

Oyundaki ikinci seçenek Campaign Action. Burada toplam 10 bölüm bulunuyor. İlk 6 bölümün yeterince uzun olduğu ve pek çok alt görev içerdiği göz önüne alındığında diğer 4 bölü-

mün göz açıp kapayıncaya kadar bittiğini göreceksiniz. Karşınıza çıkan tüm düşmanları seri bir şekilde temizlemek amaçlarınızdan biri olsa da, bu kez sadece kuru kuruya katliam yapmak yerine çoğu yerde önceden belirlenen hedefleri korumak, başka uçakları ve mühimmatı gerekli yerlere nakletmek gibi görevleriniz olacak. İşte bütün bu işlerin bir helikopter veya uçak içinde yapılamadığı yerde de Incoming'i rakiplerinden üstün kılan en önemli özelliği, yani farklı bölümlerde farklı araçların kullanılabilecek olması ortaya çıkıyor. Her yeni emirle birlikte kendinizi otomatik olarak o bölümün amacına en uygun aracın kokpitinde buluyorsunuz.



Oyundaki üçüncü seçenek Campaign Actionla büyük benzerlik gösteren Campaign Tactics. Bu modun ayırdedici özelliği iki alt görevde bir, etrafın biraz durulması ve kuşbakışı gördüğünüz üssünüzdeki araçlara emirler yağdırmanız gerekmesi. Her ne kadar saldırı, zoom seçenekleri ve de düşman uçaklarını gösteren ufak bir pencereden oluşan bir arabirime sahipeniz de, bu modun pek iyi hazırlandığı söylenemez. Açıkçası onlara özel olarak emir vermedikçe saldırmayan ve iki adım ilerisinde üssü talan eden düşmanı seyreden ünitelerle uğraşmak biraz sıkıcı oluyor. Oyunun, bina veya ünite yapma seçeneklerinin olmayışı da düşünüldüğünde sonradan ilave edilmiş bir özellik görünümündeki taktiksel mod Total Annihilation ve Uprising'le karşılaştırıldığında oldukça zayıf kalıyor.

## With the intention of staying

Incoming'in dördüncü modu Network gerçekten oynamaya değer düzeyde. Internet'ten, Network ağıyla ve seri bağlantıyla, sekiz kişiye kadar karşılıklı savaşlar yapmanıza olanak tanıyan bu mod ayrıca üç alt seçenek daha içeriyor. Bunlardan Body Count bir savaş uçağı seçip belirlenen zaman içinde olabildiğince fazla sayıda arkadaşınızı temizlemeye, Defend Base herkesin kendi üssünü savunmasına ve Team Play hep birlikte çeşitli emirleri yerine getirmeye yarıyor.

Oyundaki beşinci ve son seçenek de iki PC'ye sahip olmadan çoklu oyuncu seçeneğinin nimetlerinden faydalanmak isteyenlere yönelik hazırlanmış. Amacınız 5 dakikadan 120 dakikaya kadar uzatılabilen süre zarfında yatay olarak ikiye bölünen ekranda arkadaşınızı mümkün olduğunca fazla yok etmek. Network bölümündeki diğer iki alt seçenek bu modda da yer alıyor.

Incoming size toplamda 10 büyük senaryo ve 65 görevle birlikte 20 çeşit defans ünitesi ve 17 çeşit düşman gemisi sunuyor. Takdire değer olanı bunu yaparken kara, deniz ve havada geçen maceramızda detayın sadece silah ve patlamalara kaymayıp, Mech Warrior serisinde görmeye alışık olduğumuz birbirine benzer sıkıcı grafiklerin yerine, ayrıntılı arka planların da kullanılmış olması.

## To make all this their own

Incoming'ten gerçekçilik beklemek yerine kullanışlı arabirime ve grafiklerdeki akıcılığa değer vermek oyunun havasını yakalamak açısından çok önemli. Yön tuşları dışında toplamda 6 tuşla sağlanan kontrollerle birlikte oynanış tarzı onun sapına kadar Arcade olmasını sağlıyor. Savaş ekranlarında ekranın üst kısmında yer alan üç boyutlu yeşil ok hedef binaya, kırmızı ok hedef düşman gemisine göre konumunuzu belirtiyor. Bunun dışında ekranın sağındaki bar, yüksekliğinizi, alt kısımdaki radar ise tüm düşmanlarınızı görmenizi sağlıyor.

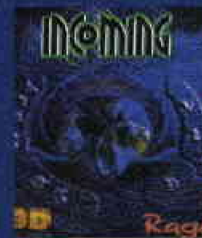
Başarılı ses efektleri, büyük bir ihtimalle oyundan çıktıktan sonra bile kulaklarınızda yankılanacak sesli komutlar ve oyunun atmosferine uyum sağlayan 3D surround arka plan müzikleri ile birlikte, kimi zaman petrol platformlarını veya yolcu gemilerini korumak, kimi zaman uçak gemilerinden kalkarak denizaltıları yok etmek, kimi zaman Turret'ların veya tankların kontrolünü almak, ama ne olursa olsun hiç durmadan savaşmak gerçekten çok keyifli. Oyunda araçların kontrollerinin ve performanslarının farklı olması büyük bir artı.

Incoming'in kendini en çok ön plana çıkaran yanı şüphesiz mükemmel grafikleri. Görsel yönü ağır basan bir oyun söz konusuysa abartı bir bilgisayar gereklidir demekte bu kez kısmen de olsa haksızsınız. Çünkü iyi kötü bir 3DFX kartı şart olmak üzere oyun ortalama bir Pentium 133'te tahmin edilenden çok daha akıcı grafiklere sahip.

## Our land, our lives, our air

Çok fazla sayıda düşmanınız var, ama şanslısınız, çünkü Arcade oyunlarının tümünde olduğu üzere, zayıf yapay zekaları yüzünden düşmanlarınız başarılı manevralar yerine sürekli olarak sayıca üstünlüklerinin avantajını kullanıyorlar. Bu yüzden de mantığınız yerine el-göz koordinasyonuna ve hızlı reflekslerinize güveniyorsanız, Incoming uzun süre başından ayrılamayacağınız bir oyun.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com




LEVEL
KARNESİ
ACTION

Firma: RAGE
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 50 MB HDD,
2X CD-Rom Sürücü, 3 DFX Hızlandırıcı



# ULTIMATE SOCCER MANAGER 98™

## Fifa Manager'ı ezip geçecek bir oyun mu arıyorsunuz?

Yok yok. Ben bunu yapamayacağım. Ne zaman bir menajerlik oyunu görsem eski günlere dönmekten kendimi alamayacağım. Aslında haksız da sayılmam. Ne de olsa menajerlik oyunları Commodore-64'lü günlerden bu yana, hangi bilgisayar ortamında olursa olsun çok uzun aralıklarla piyasaya çıkmalarına rağmen hasta derecesinde sevenlere sahip olmuşlardır. Bunda mutlaka futbolun büyüleyici etkisinin de payı vardır, ancak futbol menajerliklerinin tamamen ayrı bir havaya sahip olduğu da tartışılmaz bir gerçek. Hemen hemen her saatte ve her ortamda yapılan futbol geyikleri sizi sıksa bile, bazen bu tür bir oyun haftalar boyu bilgisayar ekranına yapışık kalmanıza sebep olabilir.

Neyse madem elimize bu kadar iyi bir oyun geçmiş o zaman biz de bu fırsatı en iyi şekilde değerlendirip hemen tanıtımına başlayalım. Ultimate Soccer Manager 98, kısaca USM 98, alanında best-seller olma başarısını göstermiş Ultimate Soccer Manager serinin üçüncüsü olarak karşımıza çıkıyor. Oyunseverlerin uzun süredir sabırsızlıkla bekledikleri bu oyunun selefinin çok dikkatli bir şekilde gözden geçirilmesiyle hazırlandığı hemen fark ediliyor. Ama grafiklerdeki büyük gelişim bir yana, esas yenilikler daha derinlerde oyunun gözle görülmeyen gediklerinin kapatılmasında gizli.




USM 98, bizi bilgisayar başındaki rahat koltuklarımızdan alarak belki de futbolun en stresli görevine, bir diğer anlamda futbolun perde arkasına götürüyor. Bizden istenen Avrupa'da futbolun en güçlü olduğu aralarında İngiltere, Fransa, Almanya, İtalya, İskoçya ve İspanya'nın yer aldığı 6 ülkenin liglerinden seçeceğimiz takımın başarıdan başarıya koşmasını sağlamak.

Aslında seçeceğiniz kulübün başına oldukça geniş yetkilerle donatılarak getiriliyorsunuz. Bu yetkiler kapsamındaki stadınızı geliştirmek, stadınızın etrafını barlarla, restoranlarla ve Fast-food dükkanlarıyla donatmak gibi işler için harcayacağınız haftalarınız yoksa başlangıçta Manager seçeneğinin dışında bir de bütün ekonomik sorunların bilgisayar tarafından yönetildiği Coach seçeneğiyle oyun farklı bir yön kazanıyor.

USM 98, 8 kişinin aynı anda farklı takımların başına geçmesine olanak tanıyor. Menajerlerin isimleri, zorluk seviyesi ve takım seçimlerinin ardından bizde nihayet aynı türden oyunların tanıtımlarının hepsinde zaruri olduğu üzere bu türün acemi hayranlarına başlangıçta karışık gelecek menülerin teker teker açıklanmasına geçiyoruz:

### Menülerden nefret ederim

**STAT:**

Improve Stadium: Stadınız 8 parçadan oluşuyor Bunları teker teker yıkıp koltuk sayısını arttırmanız halinde tribün geliriniz de yükselecektir. Ancak inşaatlar aylarca süreceğinden bu tür değişikliklere sezon ortasında gitmemenizde yarar var. Bu menüden stat bakımı için ayrılacak paranın miktarını da belirleyebilirsiniz.



Improve Buildings: Stadınızın etrafında kulübe ait araziyi kullanarak dükkanlar, barlar, kafeler, fast food dükkanları yapmak ve buralarda satacağınız ıvır zıvırla da yan gelir elde etmek mümkün.

**BUSINESS:**

View Accounts:.Gelir gider tablosunu sürekli olarak takip etmek gereksiz harcamaları açığa çıkarmak yönünde faydalı bir adım.

Finances: Gerçekten yararlı bir futbolcu bulduğunuza inandığınızda onu transfer etmek için borç almaktan çekinmeyin. Bu menüden ayrıca gerekli olduğunda stadınızı geliştirmek için gerekli yatırımları yapabilirsiniz. USM 98'in bir diğer ilginç özelliği ise gerektiğinde kulübü şirketleştirme şansına sahip olmanız.

**Ticket Pricing:** Farklı tribünler için farklı bilet fiyatları belirleyebilir, kombine biletlerin satış fiyatlarını düzenle-



yebilirsiniz.

**Sponsorship:** Klübe bir iki yıllığına milyonlarca sterlin ödeyecek bir firma bulabilirseniz sizin de bir sponsorunuz oluyor.

**Advertizing:** Dergilerde ve saha kenarlarında yer alan reklamlar için teker teker müşteri bulmanız gerekiyor. Avrupa kupası maçlarındaki saha kenarı reklamları için ayrı anlaşmalar yapmanız gerektiğini unutmayın.

**Merchandising:** Kulübün forma, çanta, top, kalem benzeri hediyelik eşyalar için satış fiyatları belirleyebilirsiniz.

**Catering:** Burada kola, hamburger, içki gibi stat çevresinde sattığınız abur cuburun alış ve satış fiyatlarını ve haftalık satış rakamlarını bulacaksınız.

**CHAIR:**

Evaluation / Confidence Graphs: Canımız, kanımız her şeyimiz taraftarımızın memnuniyetini, ekonomik gidişatımızı ve kulüp başkanımızın hakkımızdaki düşüncelerini bilgisayarın bizim için yaptığı değerlendirmelere yüzdeler ve grafikler halinde görebiliriz.

**Trophies:** Çeşitli kupalarda ve ligde gösterdiğimiz başarı ve başarısızlıklar.

**Objectives:** Bu kez başkan kulüple çok yakından ilgili. Başarısız sonuçlardan sonra sık sık bizi uyarıyor ve çoğu maçtan önce de telefonla hedef gösteriyor. Zayıf bir kulübün başındaysanız her maçtan galip gelmeniz beklenmez.

**DATA:**

Bu menüden sizinkiyle paralel bir ilerleme gösteren diğer liglerle ilgili verilere ulaşabilirsiniz. Bu sayede aynı zamanda başarılı olmanız halinde başka liglerden transfer teklifleri alabilmeniz sağlanmış.

**TRANSFER:**

**Player Search:** Bu seçenek sayesinde 25 yaşlarında, 5 ay sözleşmesi kalmış, şut kabiliyeti yüksek tüm İtalyan forvet oyuncularının listesi gibi aramalar yapabilir, bazen bir casus gibi seçili oyuncuların performanslarını haftalarca izleyebilirsiniz. Oyundaki 10.000 oyuncunun içinde 17 yaş altı genç yeteneklerde var.

**Negotiation:** Olay bir oyuncuya teklif götürmekle bitmiyor. Önce kulüple el sıkışmanız, bunun içinde zaman zaman kendi oyuncularınızı teklif etmeniz gerekiyor. Sonraki aşamada da oyuncuya garanti para ve maç başı tekliflerde bulunuyorsunuz.

**Short List:** İstediğiniz oyuncuyu mevcut oyuncularla karşılaştırarak istediğiniz düzeyde olup olmadığını izlemeye yarar.

**MANAGER:**

Pek çok alt seçenek içeren bu menüden kısaca sizin ve kulübünüzün performans tabloları, kulübün tarihi, size gelen mesajlarına ve haftalık gazete haberlerine, önceden kaydettiğiniz gollere ve fikstüre ulaşmanız mümkün. Oyunun en ilginç yanlarından biri de futbolun karanlık yönünün yani Place Bets ve Rig Match seçenekleri sayesinde şike teklif etme ve maç için iddiaya girmenin dahil edilmiş olması.




**SQUAD:**

Bu menüdeki Team Talk'la kaptanı, penaltı atışlarını ve frikikleri kullanacak isimleri, saha içi dizilişleri ve bir takım özel maç içi taktiklerini; Team Selection'la sahaya sürülecek kadroyu, View Opposition'la rakip takımla ilgili bilgileri, Team ve Individual Training'le aralarında uzun top, pas, şut, penaltı, ofsayt tuzağı gibi pek çok seçeneğin yer aldığı kişisel ve takım antrenmanlarını, Coaches'la takımı çalıştıracak yardımcıları seçme ve görevlendirme işini, Injuries'le sakat oyuncuları, geriye kalan diğer iki seçenekle de takımın kornerlerde, ataklarda vb. nasıl dizileceğini ayarlıyorsunuz.

## Miras değil, alın teri

USM 98'de bu kez gerçekçilik hedef alınmış ve bu yüzden de oyuncuların özelliklerini belirlerken 130 kadar fanzinden ve spor kanallarından tutun da sokaktaki futbol fanatiklerine



kadar pek çok kaynağın değerlendirmelerinden faydalanılmış. Oyunda iyi takımı seçmeniz her zaman şampiyon olacağınız anlamına gelmiyor. Bu yüzden de başarının tamamıyla sizin emeğinizin ürünü olacağından emin olun.

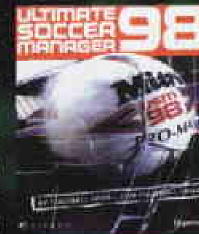
Maçlar sırasında oyuncuların yumruklaştığına, sedyeyle saha dışına çıkarıldığına ve hatta tribün terörü yaşandığına yani futbolun tüm gerçeklerine tanık olacaksınız.

Menejerlik oyunlarından diğer futbol oyunlarındaki kadar mükemmel grafikler beklemek yanlış olur. İyi kötü bir maç sunumunun olması bile maçları çekici hale getirmek için yeterli oluyor. Direkt olarak sahadaki oyuncuları yönetemesek de onlara maç içi taktikler verebilmek bize bu tür bir oyunda olması gereken her şeyi ve bence daha fazlasını veriyor.

## Şiddetle tavsiye ederim

Kısacası gerektiğinde kamplar ve dostluk maçları da düzenleyebildiğiniz bu oyun yazın büyük bir kısmını evde geçirecekler için vazgeçilmez bir eğlencelik olacaktır. Oyunun editörüne göz atmakta da fayda var.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com




**LEVEL KARNESİ**

**MENEJERLİK**

**Firma: SIERRA**
**Windows 95, Pentium 90,**
**16 MB RAM, 60 MB HDD,**
**4X CD-Rom Sürücü**



# SPEC OPS: GERÇEK SAVAŞ
## RANGERS LEAD THE WAY

Bugüne dek yapılan tüm FPS tarzı oyunlarda kullanılan senaryolar birbirine çok benzer, tabii bir senaryo olduğunda. Genelde bu tür oyunlarda tüm yapmanız gereken bilim-kurgu filmlerinden çıkma garip ortamlarda koşturup bir sonra ki kapıyı açacak anahtarı ararken, ortalıkta dolaşan acaip yaratıkların bünyesinde kurşun zehirlenmesi yaratmaya çalışmaktır. Bu arada mümkün olduğunca az vurulmak, bunun içinde akla gelmedik manevralar yapmak gerekir. Bazen farklı bir ortam ya da daha zeki yaratıklarla karşılaşabilirsiniz ama hepsi o kadar. Tabii tüm bunlara bir itirazım yok, ama gerçek hayatta işler daha farklı yürür. Mesela gerçek bir asker yedi çeşit ağır silah ve yaklaşık üç ton farklı cephane taşıyamaz, ayrıca bir uçan daire gibi kıvrak manevralar yapamaz. Sonra savaş alanlarında genelde dar ve karanlık koridorlar, bunların sonunda da kırmızı anahtarla açılan kapılar bulmak pek mümkün değildir. Aksine yolunuza bir kapı çıkarsa da kullanacağınız tek anahtar bir parça C-4 patlayıcı olur. İşte Zombie ve Ripcord firmaları tarafından piyasaya sürülen Spec Ops bu türden gerçek savaş alanlarını ve oradaki gerçek askerleri konu alan bir oyun. Tabii yine etrafta medi-kit ve cephane bulmak mümkün, ama bunların faydası kısıtlı ve düşmanlarınız en az sizin kadar usta ve normal görünüşlü askerler. Doğrusu bu kadar Doom kopyası oynadıktan sonra bu oyuna alışmakta büyük zorluk çektim, çünkü herşey çok normal ve gerçekçi, bu da tüm düşünüş ve oynayış tarzınızı değiştirmek anlamına geldiğinden işler iki katı kazık bir hal alıyor.

### Gerçek Silahlar

Spec Ops Windows 95 altında çalışmak üzere hazırlanmış bir oyun, fakat ilginç bir şekilde MS-DOS penceresi açarak ana engine'i oradan çalıştırıyor. Sistem ihtiyaçları olarak bir Pentium 166 işlemci, 16 MB RAM, 6x hızlı CD sürücü ve yaklaşık 60 MB kadar boş Hard disk alanı gerekiyor. Fakat eğer varsa 3Dfx grafik hızlandırıcı kartı kullanılması şiddetle tavsiye olunuyor. Çoğunun tersine bu oyun sadece tek başınıza oynamak için yapılmış ve bir Multi-player desteği mevcut değil, fakat oyunu görünce bunun büyük bir eksiklik olmadığını farkedeceksiniz. Tek kişilik oyun modu yeterince detaylı ve iyi tasarlanmış. Oyunu oynamak için klavye kullanılıyor, ancak çoğu zaman hızlı nişan alabilmek için mouse kullanmanız şart. Evet, sistem ihtiyaçlarına da böylece baktıktan sonra şimdi gelelim oyunun konusuna. Aslında konu öyle fazla fantastik ya da karmaşık değil. Oyuna adını veren Ranger birimleri Amerikan Ordusu içinde bulunan ve özellikle imkansız işleri başarabilmeleri için özel eğitilmiş seçkin komandolardır. Bunlar özellikle düşman hatları ardında çalışmak, indikleri bölgede kurtarma, sabotaj ve benzeri pek çok gizli operasyonu hızlı biçimde bitirmek için kullanılırlar. Hepsi profesyoneldir, eğitimleri çok uzun zaman alır ve hemen her konuda ustadırlar. İşte bu oyunda da bu askerlere kumanda ediyor, verilen zor görevleri bitirmeye uğraşıyorsunuz. Ne var ki bunu söylemesi yapmaktan daha kolay, hele de Quake tipi oyunların mantığına bir defa alıştıysanız Allah yardımcınız olsun, çünkü arada hiçbir benzerlik yok.



### Gerçek Düşmanlar

Oyun Ranger yemini ve gerçek askerlerin çeşitli fotolarını taşıyan bir demo ile başlıyor. Aslında bu oyun için yabancı dergilerde gördüğüm pazarlama sloganı pek çok şeyi tek başına açıklayan bir cümleydi, "Amerika dünyanın en güçlü ülkesi haline kibarca rica ederek gelmedi!", yani Türkçe meali şu "Kafamızı bozarsanız topunuzun gelmişini geçmişini.

!". Hoş, değil mi? En azından oyunlarda küstahlıklarının bir sınırı olması

gerekirdi diye düşünmeden edemiyor insan, ama gün gelir devran döner. Sonuçta bu yaşlı gezegen ne imparatorluklar gördü, çoğunun adı şimdi sadece tarih kitaplarında geçiyor. Ama olsun, onlar daha genç, zamanla öğrenecekler abisi, kızmayın yavrulara. Aslında bize sorsalardı söylerdik, tarih boyunca devlet kurup batırmak milletçe hobimiz olmuş çünkü! Hani bir Meksikalı uyur, iki Meksikalı devrim yapar derler ya, işte biz de öyleyizdir ayıptır söylemesi. İki Türk biraraya gelse can sıkıntısından kalkıp imparatorluk filan kurarız, zaman geçmiyor böyle zararsız uğraşlar olmazsa, ne yapalım huyumuz kurusun. Şu aralar biraz yorgunuz ama, o yüzden kendimizi farklı uğraşlara verdik, bir aksilik olmazsa artık yeni imparatorluğu kurmak önümüzdeki yüzyıla kaldı. Bu asır bitti sayılır, kısmetse sonrakine kadar biraz ense yapıyoruz. Neyse geçelim bunları da gelelim sadede, oyunda oynayacağınız görevler sıralı, yani birini bitirmeden diğerine geçilmiyor. Dünyanın farklı yerlerinde geçen ve sizi değişik düşmanlarla buluşturan beş senaryo mevcut, bunların herbiri kendi içinde alt görevlere ayrılıyor. Her oyunu iki kişilik bir takımla oynuyorsunuz, göreve çıkarken bu takımı üç kişiden seçerek oluşturuyorsunuz. Seçmeniz için sunulan üç elemanın herbiri farklı donanıma sahip, bir keskin nişancı, bir el bombacı ve bir ağır makinelici arasından işinize en yarayacak ikisini seçiyorsunuz. Böylece takımı oluşturduktan sonra görev bölgesine intikal ediyor, kısa bir brifing alıyor ve de işe başlıyorsunuz.



## Gerçek Ölüm

İşe başlıyorsunuz da, orada biraz durup olaya açıklık getirelim. Öncelikle brifing size ne yapmanız gerektiği ve karşılaşacağınız tahmini düşman kuvveti hakkında temel bilgiyi veriyor. Bundan sonra iki yardımcınız var, GPS yönlendirme sistemi ve silahınız. Karşınıza çıkanlar genelde en krema tipler oluyor, mesela Rus Spetznaz timleri, bunların yerleri ve sayıları hakkında pek bir bilginiz yok. Varlıklarını farkettiğinizde dört bir yandan kurşun yiyor olabilirsiniz, aptal olmadıklarını hemen söyleyeyim. Işığa gelirseniz, ateş ederseniz, bağırırsanız sizi farkediyorlar, üstelik diğerlerine seslenip yerinizi bildirmeyi de ihmal etmiyorlar. İşin pis tarafı bunları yapmazsanız sadece piknik yapabilirsiniz. Mesela kamyonu uçurmanız gerekli, hop zaman geri saymaya başlıyor, sürünerek kamyonu durdurmak mümkün değil. Koşarak açığa çıkmalı, diğer adam sizi korurken yola patlayıcı yerleştirmeli, zaman ayarını yapmalı ve tabii tüm bunları kamyon önünüzden geçip gitmeden yapmalısınız, çünkü durup belli noktalara asker indirmeyi ihmal etmiyor. Cephaneniz kısıtlı, etrafa beşyüz kurşun saçıp elli tane el bombası atmak gibi bir şansınız yok. Tabii vurduğunuz adamların yanına gidince üzerlerinden malzeme alabiliyorsunuz ama buna da pek vaktiniz olmayabilir. O yüzden mümkün olduğunca ortama uygun davranmalı, hızlı ve sessiz bir şekilde ilerleyip, bir kaç adımda bir etrafı kolaçan etmelisiniz. Burada adamların ayakta, diz çökmüş ve uzanmış vaziyette dövüşebileceklerini unutmayın A ve Z tuşları bunu ayarlıyor. Ayrıca diğer adama Delete, End, Home, Page Down tuşları ile komutlar vermeyi de ihmal etmeyin. Oyunda hep aynı adamı kullanmak zorunda değilsiniz, aslında sık sık TAB tuşuyla diğer elemana geçip durumunu kontrol etmekte ve onun ekipmanından da faydalanmak zorundasınız. Neyse ki takım arkadaşınızı yöneten yapay zeka fena değil, en olmadık anda sizi kurtarabilir, yalnız bir detayı unutmayın, yapay zeka nesnelerin çevresinden dolanırken zorlanıyor. O yüzden adım adım ilerlemek ve diğer elemanı gözden kaçırmamak gerekli, bir kişiyle görevleri asla başaramazsınız.

## Fazla Gerçek

Envanterinizde farklı eşyalar var, gece görüş dürbünü, patlayıcılar, medikit ve telsiz gibi nesneler değişik zamanlarda faydalanılmayı bekliyorlar. Görevler ilerledikçe çok daha gelişmiş alet edevat emrinize veriliyor, ama unutmayın, önemli olan neye sahip olduğunuz değil, elde olanı nasıl kullandığınızdır. Aslında ekipman olarak burada göreceklerinizin hepsi gerçek şeyler, çünkü yapımcılar gidip gerçek askerlerden konuyla ilgili yardım almışlar. O yüzden oyunun gerçeklik seviyesi hayli yüksek, kendinizi gerçekten de o ormanın tam ortasında hissediyorsunuz. Çatışmaya gelince, adamınız gördüğü düşmana otomatik olarak nişan alabiliyor, ama olayı kavrayıp ateş etmek size kalmış. Olayı farklı kamera açılarından görebilmek de oldukça faydalı oluyor. Genel olarak ele alırsak bu oyun hem grafik, hem de oynanabilirlik açısından çok iyi. Konusunu gerçek hayattan alması da bir başka avantajı. Alien avlamaktan sıkıldıysanız tavsiye olunur.

Storm Guard




**LEVEL KARNESİ**

**FPS**

Firma: Ripcord/Zombie
Windows 95/NT, Pentium 166,
16 MB RAM, 60 MB HDD,
4X CD ROM Driver



# Beast Wars Transformers

## Hiç Bitmeyecek Bir Savaş

Ataların başlattığı savaş tüm hızıyla sürüyordu. Büyük mücadele artık evrenin dört bir yanına yayılmıştı. Predacon ve Maximal ordusuna ait iki gemi arasındaki kovalamaca boyut kapılarının ardına taşınca düşman taraflar kendilerini bambaşka bir galakside buldu.. Gemileri hasar görmüş Predaconların peşindeki Maximallar onlarla birlikte dinozorlar tarafından yönetilen bir gezegene çakılarak inmek zorunda kaldı.

Yere inişten kısa bire süre sonra Predaconlar büyük Energon kaynaklarının yerini gösteren altın diski düşmanlarından çalmayı başardı. Bu madenin kristalleri yüksek miktarda enerji demekti ve onlara zor durumda kaldıkları galaksiler arası savaşa geri dönme şansı tanıyabilirdi.

Her iki taraf için de büyük önem taşıyan Energonun ne kadar etkili olduğunu ve açıkta bırakıldığı takdirde onların robot yapılarına ne kadar büyük zarar verebileceğini anlamaları uzun sürmedi. Bundan sonra hayatta kalmak için önlerinde tek bir seçenek bulunuyordu. O da her iki tarafın bir daha geri dönmemek pahasına bile olsa kendilerini yerli yaşam formlarıyla, yani hayvanlarla bütünleştirmesiydi. Gerekli Bio-genetik çalışmalar tamamlandığında geriye sadece vahşi hayvanlara dönüşebilen robot savaşçılar kalmıştı.

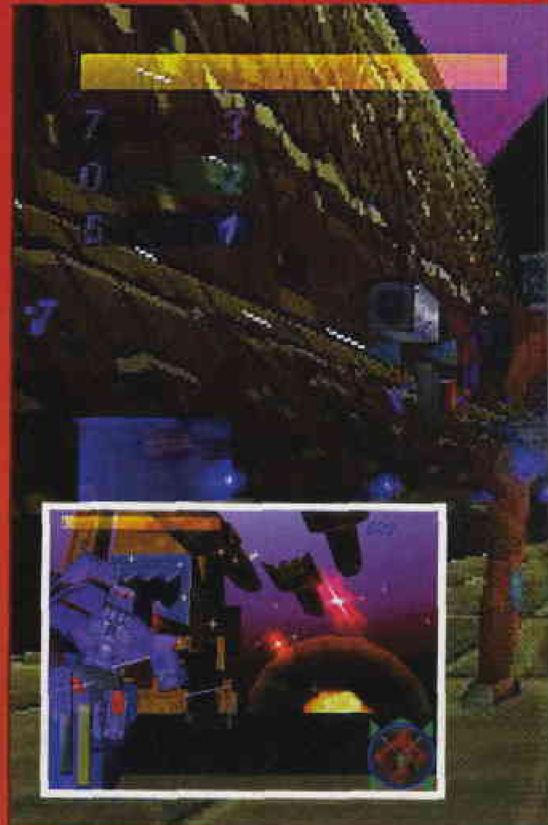
### Maximal ve Predacon

İki düşman ırk ve binlerce yıl süren bir savaş. Maximallar, Predaconlar ve onların hiç bitmeyen evrene hakim olma mücadelesi. Yani Transformers. Onlar yıllarca çizgi filmlerini izlediğimiz, oyuncaklarıyla oynadığımız, ama zamanla eski popularitesini yitirmiş robot savaşçılar. Bilgisayarla yaratılmış bu çizgi kahramanlar uzun süren bir aradan sonra bilgisayar dünyasına bu kez bir oyuna konu olarak geri dönüyorlar.

Beast Wars Transformers, Haspro Interactive firmasının MDK ve Outwars benzeri, kahramanın dışarıdan gösterildiği bir 3D shoot'em up denemesi olarak karşımıza çıkıyor. Bazen öldürücü bir robot şeklini alan, bazen de vahşi bir hayvana dönüşen kahramanlarımız iki farklı ırkın oyunseverlerin seçimine sunulduğu her oyunda olduğu gibi iyiler ve kötüler olmak üzere ikiye ayrılıyor. Kötüleri temsil eden Predaconlar, ellerinde tuttukları Energon kristallerini işlemeye devam ederken iyiler, yani Maximallar galaksinin geleceği için onları durdurmaya çalışıyor.

İyi veya kötü, hangi tarafta yer alırsanız alın hedefiniz asla değişmiyor. Savaş ancak düşmanınızı tamamen yok etmemiz ve gezegeni kurtarmanız halinde sona eriyor. Oyunda toplam 12 karakter bulunuyor. Maximalları Optimus Primal, Cheetor, Dinobat, Rattrap, Air Razor ve Rinox; Predaconları ise Megatron, Scorpinox, Inferno, Blackarachnia, Terrasoar ve Tarantulus temsil ediyorsa da her iki tarafın ikişer robotu, yani Air Razor, Rattrap, Blackarachnia ve Terrasoar bölüm başlarında seçiminize sunulmuyor. Savaşçıların hepsi robot ve hayvan modlarındayken ayrı ateş gücüne, hıza, dayanıklılığa, çevikliğe ve energona karşı duyarlılığa sahipler.

Beast Wars'da savaşlar toplamda dört farklı bölgede sürüyor. Urban, Desert, Polluted ve Volcanic bölgeleri oyunun sonuna kadar üçer göreve tanıklık ediyor. Bu üç görevden ilk ikisi genelde etrafı gezip üs dışındaki düşmanları öldürmeyi, sonuncusu ise üsse yaklaşıp düşmanla yüzleşmeyi gerektiriyor. Oyuna ilk başladığınızda sadece Urban ve Desert bölgelerinde gerçekleşen ilk görevlerin seçilebilir halde olduğunu göreceksiniz. Geri kalan bölgelerde savaşmak, Polluted için Urban ve Desert'ın, Volcanic için-





se Polluted'ın her üç bölümünü de başarıyla bitirmekten geçiyor.

Urban görevleri genellikle uzun ve çevrede daha az energon bulunuyor. Bu bölümlerde Predaconlar ile oynuyorsanız düşman mühendislerinden Rhinox tarafından Tarantulas'ın çok yakınlarında bir yerlerde güçlü bir üs inşa edildiğini göreceksiniz. Göreviniz saldırmak ve bu tehlikeyi etkisiz hale getirmek. Karşı tarafı seçtiyseniz Predacon bilim adamlarından Tarantulas'ın Rinox'un üssüne girdiğini ve savunma sistemlerini yeniden programladığını öğreneceksiniz. Hedefiniz önemli bilgilerin Predaconların eline geçmesini engellemek.

Transformerlar energonun yoğun olduğu yerlerde robot modundayken sürekli olarak zarar görüyor. Bu bölgede söz konusu madenin az miktarda bulunması gerçekleşecek savaşların büyük kısmında hayvan moduna geçme gerekliliğini ortadan kaldıracaktır.

Buna karşılık Desert bölgesinde yüzeydeki Energon miktarının daha fazla olduğunu ekranın solundaki kırmızı uyarı ışığını daha sık görmeye başlayınca anlayacaksınız. Robot modunda özgürce dolaşamamak, ateş gücü olmayan hayvanların kullanımı sırasında epey zor anlar yaşayacağınız anlamına geliyor.

Diğer iki bölge ise, aynı sebepler yüzünden binlerce kez hayvan ve robot arasında geçiş yapacağınız, kısa sürede hedefleri yok edip yeniden hayvana dönüşmek zorunda olduğunuz birer kabus haline dönüşüyor.

Normal savaşların dışındaki sekiz ayrı kurtarma görevi diğer bölümlerin akışı içerisinde düşman eline geçmiş transformerları kurtarmaya yarıyor. Hedefinize ulaşmak için yapmanız gerekenler bulutların arasında uçarak tüm düşmanlarınızı yok etmek ve düşman gemisini bulunca da esir alınmış dostunuzu kurtarmak.

### Vahşi hayvanlara dönüşen robotlar

Görevler genelde büyük maceralara tanıklık ediyor ve oyunun üç zorluk seviyesi içinde en kolayını seçseniz bile epey uğraşmanız gerekiyor. Bunda bölüm haritalarının karışık yapısının önemli rol oynadığını söylemek herhalde yanlış olmaz. Ayrıca çok sayıda düşmanın eşzamanlı olarak ekranda belirmesi ve dört bir yanınızı sarması kontrollerin de yeterince basitleştirilmemiş olması ile birleşince işiniz zorlaşıyor. Füze ve topa ek olarak her kahramana kendine özgü bir silah hazırlanmış. Ancak roketlerin hedefe kilitlenmesinin çok uzun sürmesi onu etkili bir silah olmaktan çıkarıyor. Geriye de düşmana saldırmanın en kolay yolu olarak topu hızla ateşlemek ve daha sonra karşı ateşten kaçmak için gerekli vakti bulabilmeniz doğrultusunda düşmana hızla kilitlenesiniz diye dua etmek kalıyor.

Beast Wars, grafik yönüyle değerlendirildiğinde diğer 3D poligonal oyunlarla benzerlik gösteren, vasatın biraz üstünde anime edilmiş üç boyutlu transformerlara sahip bir oyun. Çevre ilk başlarda çok sade ve sıkıcı bir görünüme sahipse de, oyun akışı içerisinde ayrıntıların artmasıyla biraz daha etkileyici bir görünüm kazanıyor. Ama yine de grafiklerin sık sık iç içe geçmesi ve yapımcıların çoğu yerde kaplamaların arkasının ekrana yansımasına engel olamaması güzel ışıklandırma efektleri ve hoş patlama animasyonlarına rağmen oyunu bu yönüyle oldukça zor bir durumda bırakıyor.

### Bir beğenen çıkar elbet

Yavaş yavaş yazının sonuna geldiğimize göre müziklerden bahsetmemizin vakti gelmiş demektir. Oyunun ses efektlerini kaliteli bulduysam da, arka plan müziklerinin hoşuma gitmediğini itiraf etmek zorundayım.

Sonuç olarak, ben ne söylersem söyleyeyim oynanışı gereksiz bir biçimde zorlaştıran kontrollere ve 3DFX kartsız bilgisayarlarda sürünen orta halli grafiklerine rağmen Beast Wars'un bu tür oyunların tümünde geçmişte de yaşandığı gibi kalitesine bakılmaksızın Transformers hayranları tarafından ilgi göreceği ve firmasına büyük paralar kazandıracağı değiştirilemeyecek bir gerçek.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com




**LEVEL KARNESİ**

**ACTION**

Firma: HASBRO INTERACTIVE
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 55 MB HDD



# SOLDIERS AT WAR

## Symphony of Destruction




Başlıkların içeriğini açıklayayım önce, periyodik aralarla başlıklar atmamız lazım, ve fakat sabahın köründe bu biraz can sıkıcı oluyor. Ya bir önceki başlıklardan birini tekrar edersem, o yüzden bu defa şu esnada dinlemekte olduğum Megadeth parçalarının isimlerini kullanmaya karar verdim, yani mesaj vermeye filan çalışmıyorum. Neyse, gelelim oyuna. X-Com serilerini oynadınız mı hiç? Hani şu boyuna uzaylı tehdidine karşı savaşan örgütün maceralarını konu alan turn-bazlı taktik stratejiler vardı ya, işte bu oyun biraz onlara benziyor. Tabii o oyunlarda sadece savaş turn-bazlı tasarlanmıştı, onun dışında tüm olaylar gerçek zamanda cereyan ediyorlardı, üsler kurmak, bilimsel araştırma yapmak, silah ve gemi üretmek gibi şeyleri hızlı bir biçimde halletmeniz gerekiyordu. Tüm o detaylar oyuna muhteşem bir lezzet katıyordu doğrusu, şimdi bile o oyunları tekrar tekrar oynuyorum. SSI firması o güzel oyunların sadece taktik savaş kısmını almış ve konu olarak da İkinci Dünya Savaşı komando operasyonlarını seçmiş, iyi mi yapmış onu birazdan göreceğiz.

### Breakpoint

SAW sadece Windows 95 altında çalışmak üzere tasarlanmış bir oyun, minimum sistem ihtiyaçları ise Pentium-120 işlemci ve 16 MB RAM hafıza olarak belirtilmiş. Kurulum için Hard Disk üzerinde yaklaşık 120 MB kadar boş alana ve en az 4x hızlı bir CD sürücüye ihtiyaç var. Oyunu üç farklı çözünürlükte çalıştırabiliyorsunuz, fakat 2 MB bir grafik kartı gerekiyor. Internet ya da Network üzerinde Multiplayer oyunlara da destek verilmiş, tabii hızlı bir bağlantınız varsa. Oyunun ana menüsü size grafik, ses ve oyun zorluğu gibi konularda ayar yapma imkanı veren seçenekler içeriyor, eğer bilgisayarınız yeterince güçlü değilse grafikleri biraz kısmak ve müziği tamamen kapatmak çok işinize yarayacaktır. Bunun dışında oyunun Mouse ve klavye kullanarak oynanıldığını da ekleyelim ve bu konuyu kapatalım.

### 99 Ways To Die

İkinci Dünya Savaşı pek çok yeniliğe tanık olmuştu, bunların en belirgini ise özel olarak oluşturulan komando timleriydi. Eski dönemlerde benzer birimler yok değildi, mesela Osmanlı Akıncı birimleri cephe gerisine baskınlar düzenlemek ve düşmanı yıpratmak için kullanılırdı. Fakat teknoloji gelişip, cephe kavramı değişince, savaşlar bir ovadan daha büyük alanlarda yapılmaya başlanınca kullanılan taktikleri de değiştirmek gerekti. Tecrübeli askerlerden kurulu ve belli konularda eğitilmiş takımları özel operasyonlar için kullanmak fikrini öncelikle İngilizler geliştirdi, amaç işgal altındaki Fransa içlerinde çarpışan Fransız direnişçilere destek verebilmek ve istihbarat toplayabilmekti. Daha sonra benzer timlere kurtarma ve sabotaj gibi görevler verilmeye başlandı, büyük oranda başarının elde edilmesi bu tarz askerleri özel olarak yetiştiren okulların açılmasına sebep oldu. İlk komando timleri genelde seçme piyadelerden oluşuyordu, yani cephede uzun süre dayanmayı başarmış olanlardan. Bu oyunda siz de benzer bir takımın kumandanı olarak, önünüze konan dosyadaki otuz iki adamın içinden seçim yapıp, sekiz kişilik bir tim oluşturmak ve verilen görevleri yerine getirmek durumundasınız. Her adamın belirli özellikleri var, genel fiziksel farklılıklar haricinde çeşitli silahlarla olan yetenekleri ve tıbbi yardım gibi basit becerileri adamlarınızı seçerken ve donatırken dikkat etmeniz gereken hususlar. Fakat adamların Jagged Allience tipi bir karakter yapısına sahip olduğunu sanmayın sakın, bu kadar detaya inilmemiş. İlerleyen görevler boyunca adamlarınız başarıları doğrultusunda madalyalar ve tecrübe kazanıyor. Fakat ölme ya da yaralanma ihtimalleri dışında onları kaybetmenin bir yolu daha var, o da disiplin cezası almak ya da ihraç edilmek, bunun için kendi adamlarını veya sivilleri vurmaları yeterli bir sebep.




### Addicted To Chaos

Adamlarınızı seçtikten sonra donanım ekranına geçiyorsunuz, burada genelde savaşta kullanılmış olan çeşitli tip ve çapta silahlar, patlayıcılar ve telsiz, tel makası, ilkyardım çantası gibi malzemelerden onları donatıyorsunuz. Malzeme türü ve çeşidinin oldukça sınırlı olduğunu söylemeliyim.

ne var ki burada bulunan malzemeler sadece Amerikan tarafına ait. Çatışma bittikten sonra savaş alanında biraz daha kalıp etrafa saçılan ve az bulunan malzemeleri toplama imkanınız var. Özellikle Panzerfaust cinsi ağır silahları buradan edinebilirsiniz, bu durum ilerleyen görevlerde size avantaj sağlayacaktır. Bu arada göreve hazırlanırken malzemelerinizi duruma uygun olarak seçmeyi unutmayın. Mesela bir radyo götürmek zor anlarda topçu ya da uçak desteği istemek için gereklidir. Öte yandan tel makası götürmeden askeri bir bölgeye sessizce girmek bir hayli zor olabilir. Biraz da haritadan bahsedelim, bu karelere bölünmüş ve yedi katmandan oluşan bir yapı arzediyor. X-Com oynamış olanlar yabancılık çekmeyecektir. Binalar ve çeşitli objeler duruma uygun olarak yerleştirilmiş. Bir havaalanında uçaklara ya da kamyonlara rastlamak tabii ki oldukça doğal, ne var ki burada programcıların büyük bir tembellik örneği verdiklerini görüyoruz. Beklentilerinizin tersine rastlayacağınız araçların tümü dekoratif, yani haritayı doldurmaktan başka bir fonksiyonları yok, sadece tanklar bunun dışında kalıyor. Ancak oyunda karşılaşacağınız tüm tanklar hasarlı durumda, paletleri kopuk olarak tasarlanmışlar ve hareket edemiyorlar. Onlarla tüm yapabileceğiniz içlerine bir şok bombası atıp mürettebatı öldürmek ve sonra taretini kullanarak etrafa ateş etmek, kaldı ki bu da pek faydalı olmuyor. Eğer el bombası atarsanız o zaman tamamen işe yaramaz hale geliyorlar, yani en iyi koşulda adamlarınıza sığınak görevi görüyorlar.



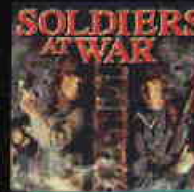
## Living On The Edge

Ah hayır, bu Megadeth değil bir Aerosmith parçası, ama şimdi onu bırakıp oyunun arabirimine bir göz atalım. Adamlarınızın üzerine sol tuşla tıklayarak onları seçiyorsunuz, sağ tuşla ise genel komut menüsü açılıyor. Her askerin üç ilerleme tipi var, yürüme, koşma ve sürünme, bunların dışında bomba atmak ya da yerden bir şey almak gibi şeylerin hepsi buradan yapılıyor. Ekranın sağ tarafındaki göstergeler adamınızın sağlığını, kalan hareket puanlarını, yorgunluk derecesini ve görüş alanı içindeki düşmanları belirtiyor. Özellikle Encumberance göstergesi önemli, bu adamın ne kadar yük taşıdığını gösteriyor, çok yüklü bir adam koşamaz ve çabuk yorulur bunu unutmayın. Tepelerinde görünen rakam ise kalan hareket puanlarını gösterir, bazen bu puan kırmızı olacaktır, bunun anlamı fazladan puan harcamış demektir. Bir sonra ki turda bu puan adamın hanesinden düşülür, ama bununla kalmayıp adamınızın yorgunluk derecesini artırabilir. Eğer tur sonunda adamın fazladan puanı kalmışsa hareket eden bir düşman gördüğünde onu olduğu yerde vurma fırsatını yakalayabilir, buna Opportunity Fire adı veriliyor, fakat bunu düşman da yapabilir. Arabirim gerçekten basit ve kullanılması kolay, ilerletmek için tüm yapmanız gereken gideceği yere bir defa tıklayıp rota çizdirmek ve ikinci tıklamayla da ilerletmek, ateş etmeye niyetlendiğinizde ise düşmanın üzerine tıklayın yeter, orada göreceğiniz rakam vurma yüzdesidir. Radyoyla destek istemekten bahsetmiştik, topçu ya da uçak desteği istemek için radyo taşıyan adamınızdan mesaj gönderin, eğer yardımın gelmesi mümkünse hedef göstermeniz istenecektir. Burada unutulmaması gereken şu, destek atışları 1 ila 10 tur içinde gelebiliyor ve orada kim varsa vuruyor, bu yüzden çok güvenilmemesi gereken bir şey.

## Dark Avenger

Manowar, diyenler doğru bildi ve bir sıkımlık diş macunu kazandılar! Level, şirinlik muskası dergi! Bizi okumaya devam edin! Bu oyun iyi mi, Hülya ve Sibel bu konuda ne dedi, azzzz sssssonraaaa, draaaannnnnk! Geyik, geyik, geyik, yeni ve güçlü deterjanınız, beyninizi bir yıkar ki, üffff! Alın gitsin canına yanayım! Aaaa, siz hala ananızın yağını mı kullanıyorsunuz? Modern yalaklar için şimdi Devetabanı yağı piyasada, ısrarla arayın, vermezse bakkalı döverek alın! Basında mega olay, şimdi Zart gazetesi okurlarına fazladan hiçbir promosyon vermiyor, hem de sadece hiç kupona vermiyor, nasıl ama? Pardon, sadece geçici bir medya krizine girdim ama artık geçti, lütfen sakin olun ve o silahı yere bırakın, sonra da şu yazıyı bir bağlayalım. Genel grafikler ve efektler eh işte seviyesini pek aşmıyor, oynanacak görev sayısı ise doğrusu oldukça sınırlı. Multi-player oynarken Almanları seçebilirsiniz, ama onun dışında hep Amerikalı "kahramanları" seçmek zorundasınız, çok sıkıcı! Görevleri çabucak bitirebilirsiniz ve tekrar oynamak isteyip istemeyeceğiniz şüpheli. Şöyle bir baktığınızda X-Com 2 buna beş basar, hem de her açıdan, özellikle de oyun atmosferi söz konusu olduğunda SAW oldukça sönük kalıyor. Yapay zeka konusu ise içler acısı, herifler yere yatıp hedef küçültmeyi bile bilmiyorlar. Vasat bir oyun olmanın ötesine pek geçemiyor, ama meraklısıysanız alın oynayın derim, en azından nostalji olur.

Mad Dog




LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Aİ Bilgisayar
Tel: (212) 292 41 75
Firma: Mindscape-SSI
Windows 95, Pentium 120,
16 MB RAM, 120 MB HDD,
4X CD ROM



# MICROSOFT GOLF 1998 EDITION

***Az sonra... MS Golf 98 sadece Level'a konuştu. Az sonra... Konuşursam dünya alt üst olur, kutuplar yer değiştirir diyen Golf sadece Level'a konuştu. Az sonra... Evet efendim. Acı var mı? Efendim...***

İki sene önce Silivri' de yeni açılan bir Golf klübüne kamyoneti olan bir arkadaşımla beraber beyaz eşya götürmüştük. İşte o zaman golfün neden zengin sporu olarak tanındığını anlamıştım. Her yer mükemmel denecek kadar düzenli ve güzeldi. Golf masrafları hariç kaldığınız odalar -apart otel deniyordu- 40-50 milyar civarında bir paraya satılıyor, ayrıca bilmem kaç milyar TL yıllık temizlik parası veriyordunuz. Kalmasanız da, görmeseniz de. Biz insanların bize hammal diye hitap etmesinin ezikliğiyle oradan ayrılırken, çevrede bulunan karpuz tarlalarından karpuz çalar öhö öhöhh pardon ödünç alırdık. Hatta bir keresinde tarladaki amcam bizi tüfekle kovalamıştı. Ama o karpuzlara o kadar heyecan az gelirdi. Türkiye de buralara gidecek kadar zengin olmayan kesim ise Golfü Micheal Jordan'ın basketi bıraktıktan sonraki arayışları sırasında ve son zamanlarda yayınlanmaya başlayan, hani şu ünlü futbolcuların oynadığı ayak(kabı)'larını kullanarak Golf oynadıkları reklamla beraber tanıdı. Her neys... Başlıktan da anlayacağınız üzere, buradaki konumuz Microsoft tarafından piyasaya sürülen bir oyun olan Microsoft Golf 1998 Edition olacak.

## Öhö Öhö... Sessizlik Lütfen

Oyun menüsünde her şeyden önce demoları seyretmeniz sizin için iyi olacaktır. Bu demolar size hayatın anlamını anlatmasa bile oyun hakkında damardan bilgi verecektir. Bu demolardan sonra topa vurma, oyun ayarlamaları yapma konusunda fikir sahibi olacaksınız. Options menüsü her oyunda olduğu gibi bu oyunda da size çok yardımcı olacak. Buradan kaydetmeye değer gördüğünüz atışlarınızı arkadaşlarınıza gösterebilir, istatistiklerinizi görebilir ve oyun ayarlarını yapabilirsiniz. Game Preferences bölümünde oyunla ilgili kritik ayarlar sizleri heyecan içerisinde bekliyor. Shadow, Commentary, Ball Size, Views gibi ayarları en iyi şekilde yapmanız, oyununuzu rahatlatacak ve daha başarılı sonuçlar almanızda faydalı olacaktır. Özellikle yorumcu arkadaşın düşüncelerine değer verin ve vuruşu yapmadan önce bir kerecik kendinize "Neden?" diye sorun. Multiplayer desteği ile bilgisayar harici oyunlarla kapışma seçeneği sağlanmış.

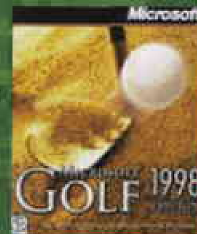
## 13. Delik

İnsanların Golf oynamalarının başlıca sebebi rahatlamak ve stres atmaktır. Gerçekten de Golf sahaları sakin, alabildiğine yeşil, sessizliği bozan sesler ise yerine göre ya kuş cıvıltıları ya da su sesidir. İşte oyunda bunların tümü mevcut. İyi bir grafik kartı ve monitör ile kuş cıvıltıları eşliğinde oyuna dalabilir ve bir süre için bilgisayar karşısında olduğunuzu unutabilirsiniz. Benim en fazla hoşuma giden ise Golf oynayan insanların belki de en fazla korktuğu şey olan yağmurun habercisi gök gürültüsü oldu. İşte size Golf'ün ince noktaları. En azından oyun üzerinde. Sadece F1 tuşunu kullanarak balta girmemiş yardım ormanlarında gezintiye çıkabilirsiniz. F9 ile karşınızdaki oyuncuya IP numaranızı gönderebilirsiniz. F10 Multiplayer Games seçeneğinde Chat penceresini açıyor. Yine bitti yaaawwww....





Phantom




LEVEL KARNESİ

SPOR

Microsoft Türkiye
Tel: (212) 258 59 98
Firma: Microsoft
Windows 95/NT, Pentium 90,
16 MB RAM, 55 MB HDD,
2X CD ROM Driver



# ARMY MEN

# Plastik Askerlerle Savaş



Küçükken en sevdiğim oyuncağım küçük, yeşil, plastik askerlerimdi. Bıkmadan, usanmadan saatlerce onlarla oynardım. Onları alır, sırayla yan yana dizerdim, görünmeyen bir düşman karşı. Hepsinin bir adı, bir görevi vardı bende. Masum, çocukça hayalgücüm tam gaz çalışırdı, onların kahramanlıkları, yaptıkları savaşlar gözlerimin önünden geçerdi. Ve bu böylece akşama kadar sürerdi bazen, kendimi onların dünyasında kaybederdim. Taa ki bir ses ile bu büyülü dünya dağıtana kadar: "Sinaaan, hadi oğlum, yemek hazır."

Artık büyüdük, plastik askerleri tozlanmış kutulara koyup dolaplara kaldırdık. Ama onlarla oynamaktan aldığım masum zevki de hiçbir şeyde bulamaz oldum. Efendim? "Bana ne yaw senin çocukluğundan, oyuna geç" dediniz galiba? Hadi hadi, kıvırtmayın şimdi, dışınızdan değilse bile içinizden geçti öyle bir düşünce. Peki öyle olsun. Bir yandan kırılan kalbimin parçalarını toplarken, bir yandan da oyunu anlatayım size.

## Plastik Kahramanlar

Army Men, yukarıda bahsettiğim plastik askerler ile oynanan bir Action oyunu. Reklamlarında gördüğümde Action tatlandırmalı Real-time-strateji sanmıştım, tam tersine Real-time-strateji katılmış Action oyunu çıktı. Bu yüzden, C&C veya Starcraft'la benzerlik aramayın, daha çok eski Commodore ve Amstrad oyunları Commando ve Ikari Warriors'a benziyor (tabi-i aranızda o kadar eskileri hatırlayanlar varsa).

Yönettiğiniz askerin adı Sarge. Yeşil ordunun bir çavuşu olarak kahverengi ve yaltakçıları gri/mavi ordulara karşı savaşıyorsunuz. Esas görevinizin ne olduğu biraz muamma, ama genellikle görevlerde kahverengi olan ne varsa havaya uçurmakla uğraşıyorsunuz. Campaign görevleri üç farklı bölgede geçiyor: Çöl, ormanlık ve bataklık. Bu bölgeler kendi aralarında dört farklı alt göreve, onlarda farklı sayıda alt göreve ayrılmış. Yani bayağı bir görev var. Görevlere genellikle tek başınıza başlıyorsunuz. Amacınızı başarabilmek için diğer yeşil birliklere ulaşmalı ve onların da yardımıyla başarılı olmalısınız. Diğer askerlere emir vermek için TAB ile onları seçmelisiniz. Verebileceğiniz emirler saldır, koru veya beni takip et şeklinde.



Sarge'ın alabileceği silahlar bayağı çeşitli. Silahları etraftaki sandıklardan alıyorsunuz. Üç çeşit silah taşıyabiliyorsunuz. Aynı türden başka bir silahı alabilmeniz için elinizdekini "D" ile bırakmanız lazım. İlk silahınız standart tüfek. "A" yazılı sandıkları alıp otomatik tüfeğe geliştirebiliyorsunuz. İkinci tür silahlar arasında el bombası, havan topu, bazuka ve alev makinesi var. Üçüncü tür silahlarınız ise aslında silahtan ziyade eşya ma-



hiyetinde: Mayın, ilk yardım çantası ve mayın tarayıcısı. Silah ve aletlerin haricinde alabileceğiniz üç çeşit sandık daha var. Bunlar hava saldırısı, paraşüt destek birliği ve hava keşfi. Paraşüt birlikleri yere indikten sonra yakınlarında bir hedef varsa oraya saldırırlar, aksi halde sizin emirlerinizi beklerler. Hava keşfi ise, savaş alanının başka bir yerinde neler olduğunu görmek için faydalıdır.

Sarge'ın kontrolü Mouse ve klavye ile aynı anda yapılıyor. Keypad'deki tuşlarla yürümesini sağlarken, Mouse ile ateş ettiği yönü ayarlıyorsunuz. Kontrol tuşlarının yeri bana çok ters geldi . Allah'tan tuşları ayarlayabilmemiz için bir seçenek eklemişler. Düşman askerlerine ateş ederken daha isabetli atışlar yapmak ve daha zor vurulmak istiyorsanız "5" tuşuna basarak dizüstü çömelmeli veya yere yatmalısınız. Bu durumdayken, kayaların arkasına saklanarak, kendinizi daha etkin bir şekilde savunabilirsiniz. Düşman ateşinden kaçınmak için yerde yatarken sağa sola yuvarlanabilirsiniz.

## Şu Öndeki Tankı Takibet!

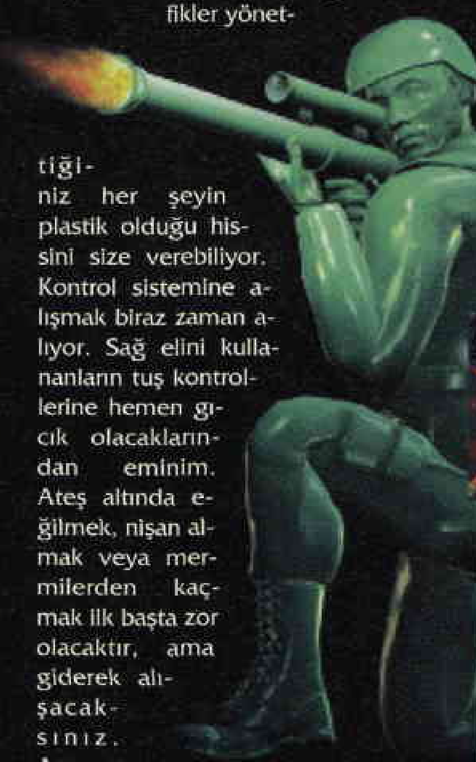
Görevinize her zaman ayaklarınızın üzerinde gitmek zorunda değilsiniz. Etrafta kullanabileceğiniz bir sürü araç var. Tabii hepsinin kendine göre iyi ve kötü yanları var ama, genellikle bir aracın içinde bulunmayı, açık alanda ve ateş altında olmaya tercih edeceksiniz. Kullanacağınız araçların arasında tank, jip, kamyon ve zırhlı taşıma aracı var. Tank en yavaş araç ama, kaya gibi de sağlam. Çitleri ve düşmanları ezip geçebiliyor, havaya uçmadan önce bayağı mermi yiyebiliyor. Jip, acilen bir yere yetişebilmeniz için birebir. Gayet hızlı ve savunmasız da değil. Makineli tüfeğiyle düşmanları tereyağını kızgın bıçakla keser gibi biçebilirsiniz. Kamyon ve taşıma aracı saldırıdan çok, yanınızdaki askerleri hızlı bir biçimde bir yerden bir yere taşımak için kullanılıyor. Kamyon silahsız, zırhlı aracın silahına da silah demeye bin şahit ister. Ama, hiç yoktan iyidir. İçinde olduğunuz araç havaya uçarsa, yanınızdaki bütün askerler ölür, size de patlamanın şiddetine göre hasar alır, hatta ölebilirsiniz. Yani altınızdaki alet kuyruğu titretmek üzereyse hemen inmenizde fayda var.

Görevler genellikle "A6'daki birliklerle buluşup H8'deki düşman kampını kafalarına yık" gibi gayet açıklayıcı brifinglerle anlatılıyor. Bence aralara biraz da demo serpiştirselermiş, oyunun atmosferi biraz daha bütün hale gelirdi. Bu haliyle, bir görevden diğerine koşarken, "Ben niye buradayım, bir önceki görevi neden yaptım, neler oluyor" demekten kendinizi alamıyorsunuz, çünkü konu ve senaryo bütünlüğü yok.

## Uhu Var Mıydı Acaba? Kolum Koptu Da !!

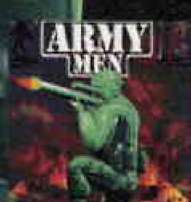
Oyundaki her şey plastik, veya plastikmiş gibi davranıyor. Askerler eriyor, milyon tane parçaya ayrılıyor veya bir sürü başka şekilde ölüyorlar. Tanklar patladıklarında tepe üstü dönüyorlar, jiplerin plastik aksları fırlıyor. Ağaçlar, köprüler ve geçitler elbombası, alev makinesi gibi güçlü silahlarla yokedilebiliyorlar. Ve benim bu tür oyunlarda çok sevdiğim minik bir ayrıntı da unutulmamış, ölüler ekrandan kaybolmuyorlar. Yani sıkı bir savaştan sonra etraf parçalanmış kol bacak tepeleri, erimiş plastik gölleri ile doluyor. Ne gusel.

Gelelim Army Men'in iyi ve kötü yanlarına. Grafik olarak öyle ortalığı sarsacak düzeyde kaliteli değil. Ama grafiklerin görevini çok iyi yaptığını da söylemek lazım, sonuçta grafikler yönettiğiniz her şeyin plastik olduğu hissini size verebiliyor. Kontrol sistemine alışmak biraz zaman alıyor. Sağ elini kullananların tuş kontrollerine hemen gıcık olacaklarından eminim. Ateş altında eğilmek, nişan almak veya mermilerden kaçmak ilk başta zor olacaktır, ama giderek alışacaksınız. Ama, oyunda alışamayacağınız en büyük saçmalık bir silahı alabilmek için bir diğerini bırakmak olacaktır. Çok ihtiyacınız olsa da, aynı türden iki silahı aynı anda taşıyamıyorsunuz. Hangi silahı alacağınızı seçmek zorunda olmanız oyuna biraz daha stratejik bir yön katıyor olabilir ama, beni sinir etti. Elimde bir tek el bombası varken, hemen yanımdaki el bombalarını alamamak, almak için elimdeki tek el bombasını bırakmak zorunda olmak çok saçma. Oyunun ses efektleri fena sayılmaz, konuşmalar falan okey de, müzikler rezalet. Oyuna askeri bir hava katabilmek için, sürekli çalan bir bateri melodisi koymuşlar. Buna ise müzik demeye dilim varmıyor, oyun sırasında sizi gaza getirmek yerine, kurşuna dizilmeye giden bir asker gibi hissetmenizi sağlıyor.



Army Men çok zor bir oyun değil. Bir görevi başarmak için genellikle iki-üç defa oynamak gerekebiliyor, ve genellikle bir görevi geçmek için görev haritasının özelliklerinden faydalanmanız gerekiyor. Görevler fena sayılmaz ama, bir süre sonra sıkıcı hale geliyor. Bu oyunun başına oturup da iki saat aralıksız oynayabileceğinizi sanmıyorum. Bir süreliğine eğlenirsiniz belki ama, çabuk sıkılabileceğiniz bir oyun. Şimdiii, bir bakalım, nereye kaldırmıştım şu plastik askerlerimi?

Sinan AKKOL




**LEVEL KARNESİ**

ACTION/STRATEJİ

Firma: 3DO
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 150 MB HDD



# OUTWARS

## Microsoft Oyun Yaparsa

İnsan ırkı, yaratılışından itibaren kendisinden başka canlıların var olup olmadığını merak edip durdu. Yüzyıllar boyu uzay araştırmaları için akıtılan milyarlarca doların ardında da uzaylılarla iletişim kurma hedefi yatıyordu aslında. Ne var ki sonuçsuz araştırmalar dünyadaki sabırlı bekleyişi koskaca evrende tek başına oldukları gibi bir yanılgıya çevirmeyi yavaş yavaş da olsa başarıyordu.

2075 yılında güneş sisteminin dışına ilk kez çıkan insanoğlu en büyük hedeflerinden birine daha ulaşmıştı. Ama bütün bu gelişmeler yaşanırken dünyanın doğal kaynaklarının da hızla tükenmesi mavi gezegeni onlar için yaşanılması imkansız bir yer haline getirdi. Artık tek çözüm farklı galaksilere yönelmek ve buralarda koloniler kurmaktı. Bu olayı insan ırkının zihinlerine iyice kazınmış yanlızlık düşüncesini değiştirecek gelişmeler izlemeye başladı. 2283 yılı, Oasis galaksisindeki uç kolonilere yapılan saldırıların başlangıç tarihi oluyordu.

Kısa bir süre sonra uç kolonilerin hemen hepsinden saldırı raporları gelmeye başladı. Düşmanın gücü ve niyeti belli değildi. Novus'taki savunma kuvvetlerine yardımcı olması amacıyla, hemen Omega filosunun bu gezegene gönderilmesi kararlaştırıldı.

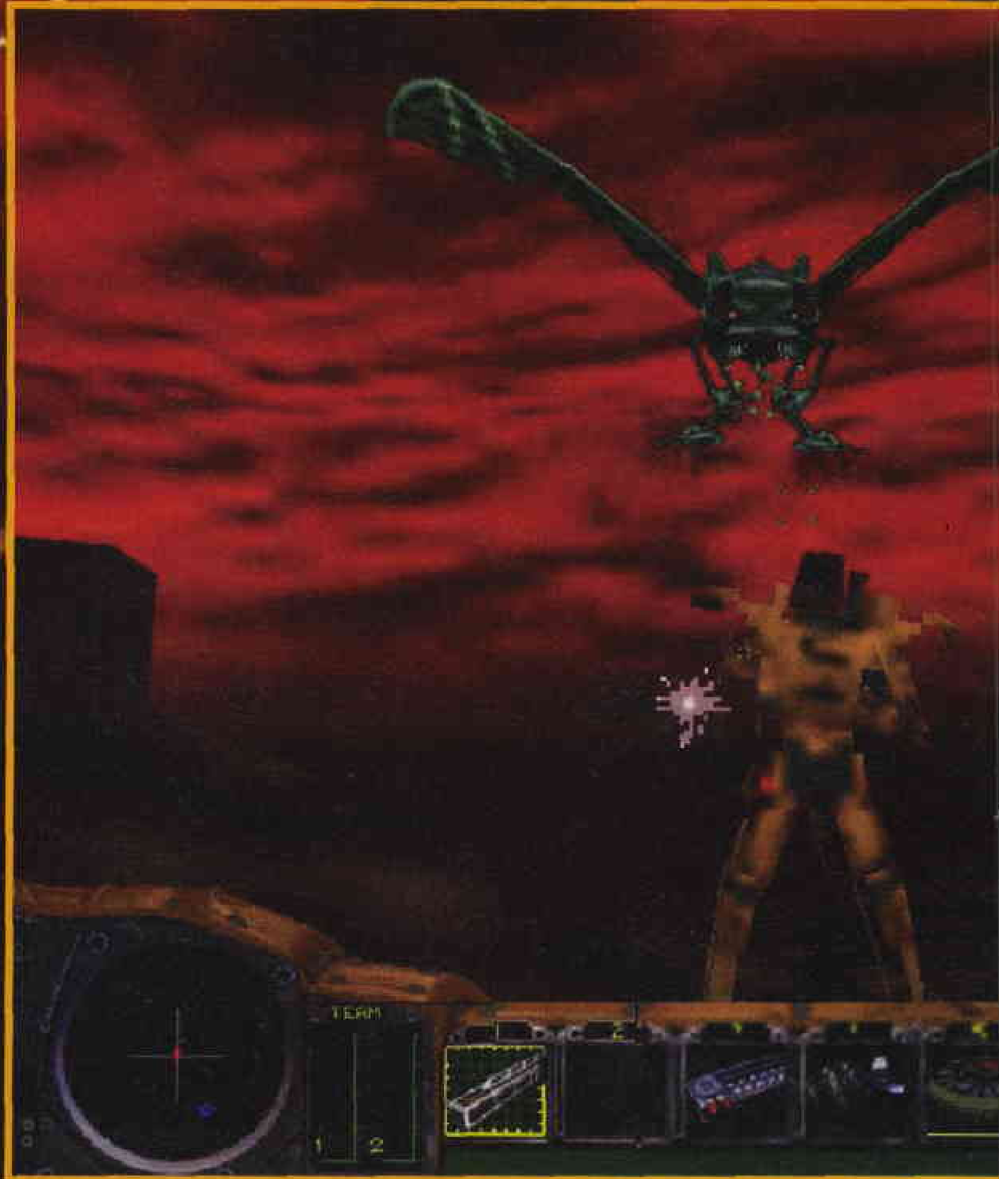
Konu yine istilacı uzaylılar, tür yine FPS. Bu kez farklı olan oyunu yapan firma. Yani en sonunda solitaire ve mayın tarlası gibi oyunlarla uğraşmayı bir kenara bırakan ve Age of Empires ve Monster Truck Madness'la bilgisayar dünyasında kendisine yeni hedefler belirleyen Microsoft. Outwars, yarısı müziklerle donatılmış iki CD'den oluşan Quake benzeri olarak tanımlayabileceğimiz, ancak daha basit grafik yapısıyla kendine apayrı bir yol çizmiş güzel bir oyun.

### Güzel de olur.

Senaryodaki temel fikir paralı uzay askerlerinden oluşan bir orduyu Starship Troopers'ı andıran bir mücadelede "bug" lara yani böceklere karşı yapılacak amansız savaş süresince yönetmek. Koloni Savunma Gücü (CDF), patlak veren karışıklığın nedenini araştırmak için "Dreadnauts" kod adlı daha önceden farklı noktalarda üstün başarılar göstermiş paralı askerlerden oluşan bir birliği görevlendirmiş. Biz de kendilerine en zor şartlarla bile mücadele etme şansı tanıyan silahlarla baştan aşağı donatılmış, koruyucu savaş giysileri de hesaba katıldığında gelişmiş bir tankın ateş gücüne ulaşan askerlerden biri olarak görev yapıyoruz.

Aralarında uzay üslerinin, çöllerin ve ormanlarında yer aldığı farklı ortamlarda devam eden savaşlarıyla ve iyi düşünülmüş görevleriyle Outwars, 3 farklı şekilde oynanabiliyor.

Bunlardan ilki olan Solo Campaign



sayesinde iki farklı karakterden birini seçerek mücadele etme şansına kavuşuyorsunuz. Judd ve Jett, kadın ve erkek savaşçılar arasından seçilmiş birer lider. Oyundaki haritalar genelde arazi görevleri için hazırlanmış. Savaşmanın zorluğunu en iyi şekilde hissetmenize yol açacak geniş haritaların yanı sıra az sayıda da olsa bina içi görevleri yer alıyor. Oyunun ilk görevlerinde demin söz ettiğim "Dreadnauts" birliğine henüz katılmış değiliz.

İlk görevimiz Mikhal gezegenindeki üssün, kimliği belirsiz uzaylılar tarafından tamamen yok edilmesi sonrasında hayatta kalan bir avuç insandan biri olarak Oasis gezegenine gidecek araca bir an önce ulaşmak. İlk kurtulma görevinden sonraki ikinci görev bize verilen kısıtlı zaman zarfında radarda işaretli 14 sütuna teker teker ulaşma zorunluluğu getiriyor. Bütün bunları yaparken eğitim programını başarıyla tamamlamak ve birliğe alınmak amacı güdüyoruz. Verilen zaman dolmadan tamamlanması gereken bu görevlerin varlığı oyunu zor bulup çabucak pes etmenizi büyük ölçüde engelleyecek olması bakımından oldukça güzel bir fikir olarak göze çarpıyor. Kazandığınız el alışkanlığının faydasını sonraki bölümlerde fazlasıyla hissetmek için aynı bölümleri tekrar tekrar oynamakta fayda var.

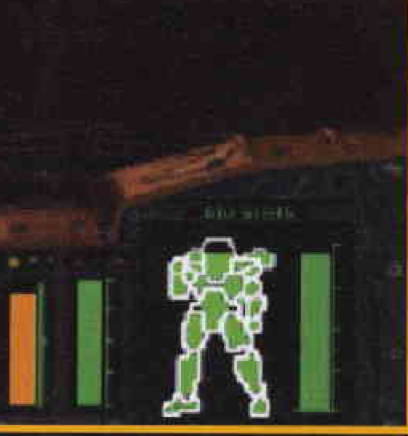
Aslında Outwars'daki en büyük yenilik savaş sırasında kullanacağınız donanımı bölüm başlamadan önce kendi başınıza belirleyecek olmanız. O görevin ihtiyaçlarına cevap vermesini umduğunuz silahlar, zırh ve diğer ıvır zıvır başarınızda sandığınızdan daha büyük bir rol oynuyor. .



## Biz bir takımız

Oyunda dost ünitelerin de var olması savaşları bir rambo olarak değil bir birliğin lideri konumunda sürdürmenizi sağlamış. Adamlarınız, siz hareket ederken sürekli olarak kanatları kolluyor ve kör noktalarda komutanlarının etrafında en iyi şekilde savunma pozisyonu alıyor. Her yeni görevin başlangıcında verilen talimatları dinledikten hemen sonra yola çıkıyoruz..

Bütün savaşçılar en son teknolojiyle donatılmış kendilerine aralarında haberleşme şansı tanıyan elbiselere sahip. Savaş içinde görüntülerine dilediğiniz zaman video kanalıyla ulaşabileceğiniz komutanız altındaki askerleri önceden gerekli silah ve zırhlarla donatmak da görevleriniz arasında yer alıyor. Bu sayede tüm birliğin özelliklerinin birbirini tamamlayacak düzeye ulaşması hedefleniyor.. Savaşlar sırasında zaman zaman üstlerinizle de bağlantı kurmanız gerekiyor.



Outwars'da dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta da çok hızlı hareket edebilmelerine rağmen ani yön değişikliklerini sırasında kendi askerlerinizi vurabilecek olmanız. Kaza kurşunlarına maruz kalmaları onların aynı şekilde üzerinize karşı ateş açmasına sebep oluyor. Etkili saldırılarına uzun süre dayanabilirseniz kızgınlıkları geçtiğinde tekrar dost olduğunuzu hatırlayarak sizi affediyorlar. Bunun mantıklı bir ekleme olarak kabul etmek lazım ama, yine de bu kadar sık karşılaşmasaydınız daha iyi olurdu.

Oyundaki ikinci mod Solo Campaign seçeneğini kullanarak daha önceden bitirdiğiniz görevleri yeniden oynamanıza olanak tanıyan Single Mission.

Group Maneuvers ise multiplayer seçeneğinin Outwars'da kazandığı yeni ad. Çoklu oyuncu seçeneği 5 farklı şekilde kullanılabiliyor. Bunlar:

Free For all: Göreviniz mümkün olduğunca fazla sayıda rakibi yaralamak veya öldürmek. Düşman kurşunlarına hedef olduğunuz takdirde yukarı ok tuşuna basarak yeniden hayata dönebilmeniz sağlanmış. Ayarlardan yeniden hayata dönme seçeneğini kapattığınızda hayatta kalan son adam olmak, ekstradan elli adamı daha öldürmüş kadar puan almanızı sağlıyor.

Assasin: Amacınız size önceden bildirilen hedefi kendinizi öldürtmeden yok etmek. Her oyuncu belli bir göreve sahip ve yeniden hayata dönmesi halinde bu görev tamamen değişiyor. Sonradan hayata dönmenin en büyük avantajı kimsenin hedefi olmamanız ama bu kez de puan almak için çok az bir süreye sahipsiniz.

Smear the Cyborg: Radardaki noktalardan herhangi birinde bulunan Cyborg Ball'u ele geçirmeniz yaratığa dönüşmenize yol açıyor. Yaratık şekline bürünmüş savaşçının ölmesi halinde başkaları da Cyborg Ball'u ele geçirme şansına kavuşuyor. Yaratık olmanın avantajı herkeste basit bir tüfek varken sizin tam teçhisatlı bir savaş makinesi olark etrafta elinizi kolunuzu sallaya sallaya gezinebilmeniz.

Team War: Death Match'la zaman limiti dolmadan rakip takım üyelerine karşı büyük bir katliam geçekleştirmek zorundasınız. Team Mission'da ise önceden belirlenen bir hedefe diğer takımdan daha önce ulaşmanız gerekiyor.

Capture The Flag: Her takım ilk başta kendi merkezinde duran bir bayrağa sahip. Görev, düşman üssüne ulaşmayı başarıp onların bayrağını almak ve ardından da sağ salim üsse geri dönmek. Yolda ölürseniz bayrak öldüğünüz yerde başkaları tarafından alınmayı bekliyor. Unutmayın düşman bayrağını ele geçirmek için önce kendi bayrağınızın üssünüzde olması lazım.

Multiplayer genelinde dikkat etmeniz gereken yükseklik belirtmeyen radarın alttan ve üstten yapılan saldırı-



larla kolayca aldatılabilecek olması.

Savaşlar sizi epey zorlayacak düzeyde. Bu yüzden de sık sık aralarında topların, alev makinelerinin ve el bombalarının yer aldığı yüksek düzeyde ateş gücüne ihtiyaç duyacaksınız. Oyun genelinde beş silah, beş el bombası, üç roket atar ve üç mayın çeşidi bulunuyor. Günümüzden üç yüz yıl kadar sonra gerçekleşen, nereden geldiği belirsiz uzaylılarla yapacağınız savaşlarda günümüz silahlarının kullanılacak olması doğrusu işin biraz suyunu çıkarıyor. Radar güçlendiriciler, giysi onarıcılar ve medikitler sağda solda toplayabileceğiniz power-uplardan sadece bir kısmı. Oyunda sık sık sınırsız sayıda mermiye sahip pulse rifle'ı kullanmak istemiyorsanız, sınırlı sayıdaki cephaneyi dikkatli kullanmak zorundasınız.

## Savaş giysileri

Bölüm başlarında askerleriniz için seçeğiniz zırhlar sadece can güvenliği açısından değil aynı zamanda onların hareket kabiliyetlerini de doğrudan etkilemesi açısından oldukça önemli. Outwars'da toplamda beş farklı zırh bulunuyor.

Outwars'daki en kayda değer donanım oyuna üçüncü boyutu katan Jump Pack. İki roket yardımıyla çalışan bu yeni uçuş sistemi ateşlendiğinde sınırlı bir süre için de olsa ayaklarınızı yerden kesmenizi sağlıyor. Havada kaldığınız sürece şarj olmayan bu alet, ancak kullanımda olmadığı zaman [illegible] yor.



Büyük ve orta yükseklikler, yakıtı kısa sürede biten Jump Pack yüzünden sık sık iniş problemleriyle karşılaşmanıza neden olabilir. Bu yüzden de canından olmak istemeyen biri için iniş sırasında tam yere deyeceği anda space'e yeniden basmak yumuşak inişin temel şartı. Suya inişlerin çakılma etkisini zayıflatacağı gibi bir umuda da asla kapılmayın.

## Çıldırtan kontroller

Outwars, bizlere hem kahramanın gözüyle hem de dışarıdan savaşma şansı tanıyor. Ancak oyunu Doom gibi kabullenmek sık sık zamanlama problemleriyle karşılaşmanıza yol açacaktır. Benim gözümde doğru dürüst oyun oynamanın ilk şartı o oyunun kendine özgü kontrol sistemine hükmetmek için çabalamaktır. Ama Outwars'un çevikliğe, iyi nişan almaya ve doğru zamanlamalar yapmaya olan ihtiyacı bu kadar ön plana çıkarması, onu üç kollu, üç gözlü oyun canavarları için hazırlanmış bir oyun görünümüne sokuyor. Yeniden programlanamayan ve listesi bile iki sayfayı bulan kontrol tuşları zorluk seviyesinin yanlış sebeplerden dolayı artmasına neden olmuş.

Bütün bunlara bir de zaman sınırı eklenince insanın zaten gergin olan sinirleri iyice zor durumda kalıyor. Outwars, sürekli olarak radarda bir dahaki hedefinizi gösteren baklavacıklarla size yardım ediyor. Yeşille kendi adamlarınız, kırmızıyla düşmanlarınız ve maviyle de yön belirtiliyor.

Yine de bir süre sonra oyun akışı içerisinde size verilen yardımın sanıldığı kadar açıklayıcı olmadığı ortaya çıkıyor. Bazen neye benzediği konusunda en ufak bir ipucuna dahi sahip olmadığınız hedefleri yok etmek zorunda bırakılabiliyor, bazen de yanlış donanım yüzünden aynı bölümü bir kaç kefa oynamanız gerekiyor. Z[illegible] görevi bitiremeyip bir çok kez baştan başlamak o kadar sıkıcı olmayabilir ama ne yapılması gerektiği tam olarak açıklanmadığı için kendinizi belirsizliğin içine atmak o kadar da zevkli değil.

Grafik yönünden değerlendirildiğinde Outwars epey başarılı. Hatta 3D hızlandırıcı olmaksızın bile grafiklerin oldukça kaliteli olduğunu söyleyebiliriz. Yine de bazen öldürdüğünüz düşmanlar eskiyi andıran köşeli grafikleriyle karşınıza çıkıyor. İşin içine 3D hızlandırıcı kartın girmesiyle birlikte etrafı MDK ve Tob raider'ınkilerle karşılaştırabileceğimiz hızlı ve hoş grafikler kaplıyor.

Başarılı ve hoş dedik ama iyi tasarlanan ünitelere rağmen grafiklerin pek devrim yaratacak türde olmadığını kabullenmemiz gerekiyor. Özellikle ilk senaryodaki hayal kırıklığına uğratacak gri savaş alanları ve basit efektler daha ilk dakikalarda oyunun tamamının böyle olduğuna inanmanıza yol açabilir. Yine de ikinci bölümle birlikte birlikte oyunun görünümü de epey değişiyor. Ormanlarla ve yeşilliklerle kaplı şelalelerle, palmiyelerle süslenmiş arka plan tasarımları biraz da olsa Turok Dinosaur Hunter'ı andırıyor.

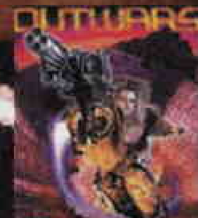
Hayret! Ben bile beğendim.

Düşmanların yapay zekaları çoğumuzun beklentilerine cevap verebilecek düzeyde. Gruplar halinde gezinen uzaylılar sayıca zor durumda kaldığı durumlarda yüksek ateş gücünüzden korkarak kaçtıklarını göreceksiniz. Ama tabi ki bir dahaki tepenin ardında gerekli destek kuvvetlerini bulurlarsa adalet yerini buluyor ve sizi en kısa sürede temizleyiveriyorlar.

.Oyunda müzikler genelde savaşın gidişatına göre şekil değiştiriyor ve savaşın sıcak dakikalarına uyum sağlayarak savaşın havasına girmenizi sağlıyor. Patlamalar, radio konuşmaları, düşmanların ve silahların çıkardıkları sesler sayesinde oyun ses efektleriyle de kaliteli olduğunu ispatlıyor.

Işıklandırmaların ve bölüm içi save game seçeneğinin küçük ama affedilemez eksikliğine rağmen Outwars, farklı atmosferiyle Microsoft'un en başarılı oyunlarından biri olarak adını duyuracağa benziyor.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com




LEVEL KARNESİ

FPS

MİCROSOFT TÜRKİYE
Tel: (212) 258 59 98
Firma: Microsoft
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 30 MB HDD,
4X CD ROM



# Castrol HONDA SUPERBIKE



HA HA HA HA HAAAA!

Motorsikletler, tam bir hastalık, bir saplantı, bazen de bir kabus olabilirler, özellikle paranız adam bir motor almaya yetmeyip de tam bir hurdaya binmek zorunda kalırsanız! Ama bu hastalığın tedavisi yoktur, en sonunda o rezil hurdayı satmayı başarıp cebinizde paranızla sıcacık yuvanıza dönersiniz. Sonra ne mi olur? Poponuzu rahat koltuğunuza koyduktan yaklaşık onbeş dakika sonra sağanak yağmur altında patlayan sigorta kutusunu değil, güneşli bir yaz günü sahil yolunda nasıl süzüldüğünüzü hatırlayıp derin bir iç çeker, ardından çıkıp motor galerilerinde fiyat sorarak satıcıları çıldırtmaya başlarsınız. Parasız motorcu için bu hep böyledir, motor olmadığında hurda mobiletler bile ağzınızın suyunu akıtır, motor varsa daha iyilerini mutlaka görüp yine asfaltı salya ile kaplamak kaçınılmazdır. Yani tam bir kısır döngü, yemez içmez motorlara bakıp iç çekersin, gözün kızları bile görmez, sadece o iki tekerlekli ve durduğu yerde bile homurdanan metal canavarlar vardır, bir de boş ve sonsuza uzanan siyah asfalt! Rüyalarında bile motora biner, uyandırılırsan etrafa ateş püskürürsün. Peki ya kazara eline para geçer de kırk yılın başında adam gibi bir motor alırsan? Ahhh, işte o zaman bambaşkadır hayat, hiçbir yere gitmesen bile marşa basar, sonra da motorun yanına uzanıp o sihirli müziği dinlersin! Kısa bir süre içinde tam bir manyak muamelesi görmen kaçınılmazdır, ağzından motor lafı eksik olmaz, kazayla gülümseyerek yanına yaklaşan kızlar kısa bir konuşmadan sonra sana fal taşı gibi olmuş gözlerle bakarak yanından sıvışırlar! Eğer aklınız varsa motorlardan uzak durun, yoksa hayatınız benim ki gibi cehenneme döner! Sizi son defa uyarıyorum, gidip kendinize Şahin felan alın, çelik cant takın, camları siyaha boyayın, bütün gün teybinden acaip sesler çıkarın, lahmacun yiyin, benim gibi olmayın!



## NI HI HI HA HA!

Bu oyunda özel yapım Honda motorları kullanarak dünya Superbike kupasını kazanmaya çalışıyorsunuz. Spor motor yarışları denince RC 45 modelini anmadan geçmek mümkün değil, özellikle yarış için özel geliştirilmiş olan bu yavru 750 cc. kapasiteli V4 bir motora sahip. Özel pistlerde yarışmak için tasarlanmış olan bu güzelliğin aklınıza gelebilecek her parçası özel yapım ve isteğe göre ayarlanabiliyor. Hockenheim gibi düz ve uzun pistlerde rahatlıkla 300 km sürati geçebilen bu nadide kısrak ne fiyat, ne de kullanılabilirlik açısından bir acemiye uygun değil, ama yetenekli pilotların elinde adeta kanatlanabiliyor. Tabii siz yine de kullanmakta ısrar edeceksiniz, o zaman en ucuz yöntem bu oyunu alıp oynamak. Doğrusu bugüne dek gördüğüm en detaylı tasarlanmış ve en gerçekçi grafiklere sahip motor yarış simülasyonu bu diyebilirim. 3Dfx grafik kartınız varsa çok daha iyi tabii, ama her halükarda biraz hızlı bir sisteme ihtiyacınız olacak yoksa azıcık sürünebilirsiniz.

## HE HE HE HE HEEEEE!

Oyunda aklınıza gelebilecek her ayarı yapmak mümkün. İster Novice modunda şöyle bir turlayın, ister Ace modunda dünya kupası için kapışın seçim size kalmış. Motor ve lastik ayarlarını da kafanıza göre yapabilirsiniz. Aslında bir yarış motorunda buradakinden çok daha fazla ayar seçeneği vardır ama yapımcılar işi fazla karıştırmak istememişler anlaşılan. Yarışılacak pistler açısından da fazla bir sıkıntınız olmayacak, dünya şampiyonasının geçtiği tüm pistlere oyunda yer verilmiş. Ancak adam gibi bir oyun çıkarmak için 3Dfx kartı kadar iyi bir analog joystick kullanmanız da gerekli, klavye kullanarak motora hükmetmek hemen hemen imkansız sayılır. Lafı daha fazla uzatmaya gerek yok, bu gerçekten iyi bir oyun. Eğer RC 45 alacak paranız yoksa ya da motora meraklı olmanıza karşın ev halkının baskısı yüzünden "şimdilik" kaldırımlarda durup salya dökmekle yetiniyorsanız bu oyun kaçmaz. Ama unutmayın, en mükemmel yarış oyunu bile motorsiklet kullanmanın zevkini size tam anlamıyla yaşatamaz. O yüzden ilk fırsatta gidip motor alın!

Chainsaw Charlie




LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Intense
Windows 95, Pentium 166,
16 MB RAM, 40 MB HDD,
6X CD ROM Driver



# PANZER COMMANDER

## Modern Çağ Şövalyeleri

Çoğumuz için 2. Dünya Savaşı tarihin derinliklerinde yatar ve özellikle modern nesiller için silik bir hatıra bile değildir. Ülkemiz bu savaşa aktif olarak katılmamıştır bile, fakat tüm gezegeni kana ve ateşe boğan bu vahşet, bu çılgınlık hala pek çok ulusun hafızasından silinmemiştir. Son elli yılın en büyük korkusu ve insanoğlunun en büyük kabusu tüm bu çılgınlığın yeniden, hem de bu defa korkunç kapasitede silahların kullanılmasıyla yaşanabileceği oldu. Bu defa benzer çapta bir savaştan hiç kimsenin zaferle çıkmak gibi bir ümidi olamaz, tek bir yanlış hareket ve sonra sonsuza dek elveda, insan medeniyetinin kesin ve tartışmasız sonu. İşte bu yüzden son elli yıldır tüm savaşlar gizlice yapılıyor, toplumların yakınıp durdukları tüm o terör patlamasının ardındaki sebep yeniden büyük bir savaşı başlatmadan rakiplerinizi sarsabilmek çabası, aslında kimsenin küresel şiddete bir son vermek gibi bir niyeti yok, öyle olsa ülkeler silahlanmaya harcayacakları parayı halklarının ihtiyaçlarına ayırırlardı. Ama biz insanız dostlar, savaş ve yıkım bizim tek gerçek varlığımız, en gerekli besinimiz. İşte bu yüzden, ötelerde sonsuz bir evren uzanıp giderken bizler bu küçük gezegenin yüzeyinde kalıp anlamsız oyunlarımıza devam etmeye ve küstahça bir kibirle kendimizi yaradılışın merkezi olarak görmeye mahkumuz. Tadını çıkarın, çünkü gezegen olarak yolun sonuna yaklaşıyoruz ve artık geri dönmek gibi bir şansımız da yok.



### Nükleer Kış

Ama bu kadar homurdanma yeter, sonuçta bu bir oyun dergisi ve siz onu en son savaş oyunları hakkında bir şeyler okumak için aldınız, öyleyse şimdi elimizdeki oyuna bir bakalım. Hemen belirteyim, Panzer Commander kısa bir süre sonra piyasaya çıkacak olan ve bu yazı yazıldığında henüz üzerindeki çalışma bitmemiş olan bir tank simülasyonu. İnceleme için gelen Beta versiyonu doğrusu bende bir hayli iyi bir izlenim bıraktı, ne var ki şu aşamada oyunun bazı belirgin eksikleri olduğu yadsınamaz, fakat bunlara biraz daha sonra değineceğiz. Önce nasıl bir sistem lazım ona bir bakalım, işletim sistemi olarak Windows 95 destekleniyor, Windows NT ya da başka bir sistem kullanmak mümkün değil. Minimum işlemci P-133 ve hafıza 16 MB RAM olarak belirtilmiş, ne var ki tavsiye edilen en az bir P-166 ve 32 MB RAM, ayrıca güçlü bir 3D ekran kartının kullanılmasında büyük fayda var. Bunun dışında ana grafik kartınızın en az 2 MB RAM hafıza içermesi gerekli, kurulum için ise 4x hızlı bir CD sürücü ve Hard Disk üzerinde yaklaşık 100 MB kadar boş alan lazım. Oyunu sadece klavye kullanarak oynayabilmek mümkün, ama elinizde varsa analog kontrol birimleri de destekleniyor. Oyunda geniş bir Multi-player desteği de var, eğer bunu kullanmak isterseniz hızlı bir Internet erişimi ya da Network bağlantısını da ihtiyaç listesine eklemeniz gerekecek.

### Büyük Değişim

2. Dünya Savaşı özellikle zırhlı araçların ve uçakların savaş alanlarında ne denli vazgeçilmez olduklarını göstermeleri açısından önemliydi. İlk büyük savaşta henüz emekleme aşamasında olan bu iki araç çatışmalarda pek büyük rol oynamamıştı, ama bu defa durum farklıydı. Özellikle Alman zırhlı birlikleri tarafından büyük başarıyla uygulanan Blitzkrieg, yani Yıldırım Savaşı taktiği, büyük miktarda tankın kullanılmasıyla başarılı olmuş, sonuçta Alman orduları rekor sürede Avrupa kıtasının büyük kısmını işgal edebilmişlerdi. Savaşın kalan kısmında da tankçılar büyük rol oynamışlar, özellikle Afrika cephesi zırhlı araçların büyük çarpışmalarına sahne olmuştur. İşte bu oyun o dönemin tanklarını konu almakta, fakat doğrusu bugüne dek oynadığım herhangi bir tank simülasyonundan çok daha iyi yapılmış. Yapımcı firmanın SSI olduğu düşünülürse aslında bu pek şaşırtıcı sayılmaz.

çünkü onlar bu tarz oyunlarda oldukça tecrübeliler. Oyunda Amerikan, İngiliz, Sovyet ve Alman ordularının zırhlı birlikleri mevcut, tabii onların kullandığı tanklar da, toplam olarak kırk civarında zırhlı araç modeli gerçeğe uygun olarak oyuna yansıtılmış. Oyunda her taraf için bir düzine civarında serbest oynanabilen görev mevcut, bunların haricinde ise Alman ve Sovyet tarafları için hazırlanmış iki kampanya var, toplam görev sayısı 120 civarında. Aslında Amerikan tarafını konu alan üçüncü bir kampanya daha var, ancak bu gizli ve şifresini alabilmek için Internet üzerinden bağlanıp firmasından onay almak zorundasınız, kısacası bu kopya oyuna karşı yapılmış bir önleme girişimi.

## Dönüm Noktası

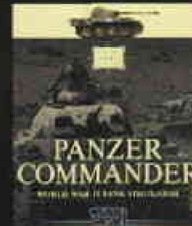
Daha önceki tank oyunlarından ağzım yandığı için bu oyuna biraz şüpheyle yaklaştım, yine Bitmap tanklarla karşılaşma düşüncesi canımı sıkıyordu. Fakat resmen şok oldum diyebilirim, işte tam karşımda bir Alman Tiger tankı duruyordu ve neredeyse bir belgeselden fırlamış kadar gerçekti. Tareti yavaşça döndü, namlu yükseldi ve bir anda o dönemin Amerikan Sherman tanklarının zırhının ne kadar zayıf olduğunu hatırladım, ama çok geçti tabii. Şu bir gerçek ki özellikle tankların hem çizimlerine, hem de fiziksel kapasitelerine gerçekten sadık kalınmış, her şey üç boyutlu ve animasyon neredeyse mükemmel. Neredeyse, çünkü hala bazı grafik bozulmalar var fakat sanırım firma oyunu piyasaya çıkarmadan önce bunları halledecektir. Senaryoların geçtiği haritalara gelince, bunlar bir hayli geniş, üstelik kullanılan teknik sayesinde inanılmaz derecede yumuşak ve gerçekçi bir toprak örtüsünün oluşturulması mümkün olmuş. Kendinizi üstü kaplanmış basit vektörlerin üzerinde değil de, adeta soğuk ve donmuş Rus steplerinde yolculuk ediyormuş gibi hissediyorsunuz. Oynanabilirliğe gelince, doğrusu bu inanılmaz derecede iyi, tankınıza hükmetmek için onunla boğuşmak zorunda kalmıyorsunuz, kontroller basit ve alışması son derece kolay. Tabii burada personel işin içine giriyor. Sizin ve müfrezenizdeki diğer tankların personeli savaştan savaşa daha da tecrübe kazanıyor, eğer hayatta kalabilirlerse. Çünkü savaş esnasında tankınızın farklı noktaları hasar alabileceği gibi, sürücü, nişancı ve hatta siz bile vurulup ölebilirsiniz, sakın çatışmanın ortasında üst kapağı açıp kafanızı dışarı çıkarmayın! Görevleri bitirmenin ise üç yolu var, başarısızlık, kısmen başarı ve tam başarı, bu durum öncelikle puanlamayı ve dolayısıyla terfinizi etkiliyor. Başarılı olmak ve bol madalya almak demekse her şeyden önce yeni çıkan tankların dağıtımında öncelik tanınmak demek olduğundan önemli.



## Belki Son, Belki Başlangıç

Oyunda sadece diğer tanklarla karşılaşmayacaksınız, zaman zaman düşman topçu bombardımanı, hava saldırısı ve sık sık karşınıza çıkacak piyadeleri barındıran koruganlar sizi uğraştıracak. Bunun dışında hem manevra yaptığınız toprağa dikkat etmeli, hem de gözünüzü düşmanlarınıza karşı dört açmalısınız. Neyse ki, sürücünüze sizi bir sonra ki yol işaretine götürmesini söyleyebilir, düşman haklama işini ise nişancınıza havale edebilirsiniz, tabii müfrezedeki diğer tanklara da telsiz mesajları ile emirler yağdırmanız mümkün. Fakat burada ufak bir sorun var gibi, şu aşamada dost tankların yapay zekası çok kötü, yolu kesinlikle okuyamıyorlar ve engellerin etrafından geçmekten acizler, eğer bu durum son versiyonda düzelmezse doğrusu bu oyuna yazık olur. Çünkü takım çalışması olmadan çoğu çatışmadan sağ çıkmak pek mümkün değil. Sonuç olarak oyun şu haliyle bitmeye çok yakın bir görünüm çiziyor, grafiklerin temizlenmesi, daha gösterişli efektlerin eklenmesi, yapay zekanın biraz kurcalanması ve mümkünse savaş alanına biraz daha hareket katılması halinde beş yıldız almaması için hiçbir sebep yok. Doğrusu genel anlamda sıkıcı bir tarih dersinden çok, hareket dolu bir simülasyon olmuş, ağır zırhlar ve güçlü silahları seviyorsanız, yani MechWarrior gibi isimlere tapıyorsanız, bu oyun da ilginizi çekecektir.

Storm Guard




LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Aİ Bilgisayar
Tel: (212) 292 41 75
Firma: Mindscape-SSI
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 100 MB HDD,
4X CD ROM, 2 MB Grafik Kartı






# Monster Truck Madness 2

***Bilinçli televizyon seyircisi seçimini yaptı. Seyirci Gecelerin Büdü Hakan'ını seçti. Bu akşam ki konuğumuzu canlı yayına almadan önce isterseniz onun hikayesini seyredelim. Daaaankkk Az sonra Gecelerin Büdü Hakan'ında.***

Eyy Edi pardon, Büdü Hakan Abi. Nassın...

- Gördüğün gibi işte. Hıhıı Komik değil mi? İstersen başından geçenleri bir de senden dinleyelim... Heheheee

- Tabii. Sıcak ve güneşli bir bahar sabahı idi. Ben aslında giyimime çok fazla dikkat etmem. Ama o gün öylesine bir giyinme merakım tuttu ve özene bezene giyindim. Hatta gömleğimi bile kendim ütüledim.

- Hamarat bir ev delikanlısı ha? Heheheeee Komik Değil mi?

- Ihhh. Hiç komik değildi. Evden çıkarken ayakkabılarımı bile boyamıştım. Her neyse. Otobüs durağına gitmek için evden çıktım. Aslında dergiye gidiyordum.

- Dergiye otobüsle mi gidecektin?

- Yııı. Aslında otobüs durağına zevk olsun diye gidiyorum. Yoksa ben yürüyerek gitmeyi tercih ediyorum...

- Vayyyy. Sportif genç ha... Hamarat olduğunuz kadar sportifsiniz de. Komik değil mi? Hehehehee

- Off ya keşke Deha Muhtar'a konuk olsaydım. Neyse durağa 10 metre kala günümü berbat eden o olay vukuu buldu. Diğer hemcinsleri gibi her tarafından beceriksizlik akan bir BAYAN (şoför bile demek istemiyorum) direksiyon başından oturuyor ve giden arabaya hakim olmaya çalışıyordu.

- Araba neydi acaba.

- "Acaba herif araba nedir bilmiyorum gibi bir esprimi yapacak yoksa..." Kırmızı bir Golf tü abi.

- Koskocaman bir yol içerisinde bulunan bir su birikintisi buldu ve beni baştan aşağıya, hatta **numa kadar ıslattı. Durmadı. Kaçtı. Özür bile dilemedi. Arkasından küfür bile etmedim. Böyle bir şey ne bana yakışırdı, ne de o küfür etmeye değerdi.

- Demek sudan çıkmış balığa döndün ha. Komik değil mi? Hehe heehhü

- "Bir daha haber programına katılanın da...." Ben kendi kendime söyleyerek eve giderken, bir yandan da altımda bir tane Bigfoot'um olsaydı ona neler yapacağımı düşünüyordum. O günden beri tesadüflere inanmak lazım diye düşünüyorum. Çünkü dergiye gittiğimde Gökhun Monster Truck Madness 2 isimli bir oyun verdi. Bu oyunda Bigfoot kullanarak yarış yapabiliyordunuz.

- Çok güzel. Söyleyeceğin başka bir şey yoksa beni seyircilerimle yalnız bırak artık. Hatta sen programı kızarak terk etmiş gibin yap. Reytingimiz tavana vursun, sonra da bir hafta bu programın haberini verelim.

- Ihlamur.

Not: Kişilerin gerçekle yakından uzaktan ilgisi vardır. Islanma olayı tamamen gerçektir. Eğer ıslatan o bayan bir şekilde bu yazıyı okursa lütfen benimle bağlantı kursun. Vallahi kötü bir şey yapmıycam. Sadece konuşmak istiyorum.

## Yaklaşmayın Ezerim

Şu ana kadar piyasaya bir sürü Rally, Formula, sokak vs. konulu araba yarışı çıktı. Fakat şu an elimde tuttuğum zaten sayısı çok az ola rakipleri karşısında en iyisi diyebileceğim. Monster Truck Madness 2. Microsoft tarafından piyasaya sürülen bu oyun bir tek kendi konusunda değil, diğer tüm araba yarışlarına örnek olabilecek özelliklere sahip. Yarış parkurları en ince ayrıntısına kadar tasarlanmış. Özellikle araçların gövdelerinin parlaması oyuna a-



payrı bir geçekçilik katıyor. Çarp, kır, parçala, paspas yapıp üzerinden geç, tarumar et, parçapinçik yap annadın mı? Yapılan kazaya bağlı olarak arabada meydana gelen hasar da değişiyor. Mesela takla mı attınız, arabanın tavanı çöküyor. Onu gördüğüm anda çarpıldım. Hemen onu seçtim ve denedim. Gece yarışmak ve ay ışığı eşliğinde yarışmak ne güzel bir duyguydu. Gece yarışmaktan çok mutluyum. Pitch Black'de ise her yer zifiri karanlık ve farlarınız artık sizin hayati bir parçanız. Bunlar haricinde hava olayları da mevcut. Yağmur, gün batımı, kar, sis... Görsellikten ziyade hava durumuna göre hakimiyetin de zorlaşması sürücüyü oldukça hırslandırıyor. Hava durumunu kendiniz ayarlayabileceğiniz gibi rasgele olarak bilgisayar tarafından belirlenebiliyor. Kontrol paneli gerçek araçlarla ölçekli olarak hazırlanmış. Bunun haricinde kontrol paneli yine gerçek araçların aynısı olarak tasarlanmış.



## Nerdeee Bende O Şans

Belki bir gün Amerika'ya giderim. Belki bir gün Bigfoot alacak kadar param olur. Belki bir gün savaşlar biter. Belki bir gün Türkiye Dünya Kupası'nı alır. Belki bir gün ... Oyunda Microsoft'un tipik bir özelliği olan menüler kullanılmış. Bu menüleri kullanarak oyununuzu kaydedebilir, kayıtlı bir oyunun açabilir, görüntü ve oyun ayarlarını yapabilirsiniz. Oyunu tamamen kendi isteğinize göre ayarlayabilirsiniz. Hızlanma ve yavaşlamayı otomatiğe bağladığınızda yapmanız gereken tek şey direksiyon çevirmek. Graphic Options penceresinde ekran çözünürlüğünü, detayları ve belki de son zamanların en güzel şeylerinden biri olan Direct 3D' yi Hardware olarak atayabilir veya ezik bir şekilde Software üzerinden oynayabilirsiniz. Sound Options penceresinde ise bence çok önemli olan stereo, Surround ayarlarını yapabilir ve müzik-efekt şiddetlerini ayarlayabilirsiniz.

## Dere Tepe Demeden

Oyunda toplam 20 tane araç var. Bunların tümü halen yarışlara katılan araçlar. Araçlar arsında çok fazla bir güç farkı yok. Kısacası yarışı kazanmak veya kaybetmek sizin elinizde. Üç tane de zorluk derecesi mevcut. Rookie, Intermediate, Professional. Yarıştığınız zorluk derecesine bağlı olarak araba hakimiyeti ve diğer araçların performansı değişiyor. Toplam 14 pist mevcut. Fakat bunların dördünde (Summit Rumble tanımlı olanlar) sadece Multiplayer olarak oynayabiliyorsunuz. Diğer 10 pistte Rally ve Circuit yarışları yapabiliyorsunuz. Garage bölümü olmasına aldanmayın. Oyunda Garage bölümü de olsun diye hazırlanmış. Burada sadece tekerlek derinliğini ve süspansiyonu üç değer üzerinden düzenleyebiliyorsunuz. Bunun haricinde vites değiştirme hızını ayarlayabiliyorsunuz. Fakat bu ayarların araba üzerinde çok fazla bir etkisi olmuyor. İnsanlar için (özellikle benim için) yemek ne kadar önemli bir gereksinimse Multiplayer desteği de oyunlar için önemli bir özellik. Monster Truck Madness 2'yi LAN bağlantısı üzerinden TCP/IP veya IPX protokollerini kullanarak toplam 8 kişi oynayabiliyor. One To One Modem bağlantısı kullanarak iki ayrı bilgisayar üzerinden başa baş yarışabilirsiniz. Bunun bazı şartları var. Min 28.8 Kpbs Modem istiyor. Şu an için çok da aç gözlü sayılmaz. Internet üzerinden ise bağlantının hızına ve türüne bağlı olarak Max. 8 kişi oynayabiliyor. Kararınızı iyi verin. Multiplayer seçeneğinde oynamaya başladığınız da geri dönüşünüz olmayacak. Yarışı durduramazsınız. Yarış esnasında bağlantı kopar veya bir yarışçı oyundan çıkarsa artık kontrolü bilgisayar ele alacaktır. Yarış esnasında tüm oyunculara veya sadece istediğiniz bir oyuncuya mesaj gönderebilirsiniz. Ama tacizde bulunmak, küfür etmek vs. tümüyle yasaktır. Aksi takdirde Ahlak Jandarması gelir. Götürür merkeze, öhö höh herkese. Belki de bu oyunun en güzel özelliği CB Radio. CB Radio'yu kullanarak yarış esnasında diğer oyunculara sesli mesajlar gönderebilirsiniz. Ama durum biraz vahim. Diyacaksın ki neye? Çünkü ses kalitesi genelde düşük ve en iyiyi bulmak için biraz uğraşmak gerekli.

## Talaş Böreği

Yarışlarda daha iyi performans göstermek için kısayol tuşlarını iyi kullanmak gerekli. Yolu bulamıyorsunuz diyelim veya devrildiniz, bir türlü düzeltemiyorsunuz. H tuşuna basıyorsunuz ve helikopterin gelip sizi kurtarmasını bekliyorsunuz. Helikopteri gereksiz yere rahatsız etmeyin. Bir sürpriz ile karşılaşabilirsiniz.

Hava sıcak su serin,
Haydi Bigfoot'lara binin,
Phantom der ki:
Yaz tatilinin anlamını bilin.

Phantom




**LEVEL KARNESİ**

**YARIŞ**

MICROSOFT TÜRKİYE
Tel: (212) 258 59 98
Firma: Microsoft
Windows 95/NT, Pentium 133,
16 MB RAM, 30 MB HDD,
2X CD-Rom Sürücü






# Goddamit! What The Hell?

Uhhh, kafam çok kötü ağrıyor. Neler oluyor, alarm neden çalıyor? Son hatırladığım şey biraz dinlenmek için ranzaya uzandığım, yemek sırasında mahkumlar arasında yine korkunç bir kavga çıkmıştı. Vortex Ryker hapishane gezegenine yaklaştıkça hepimizin siniri daha da bozuluyor, ama başka türlü olamazdı zaten. Gemideki ben dahil tüm mahkumlar ömür boyu hapis cezası yemiş insanlar, üstelik hapishane gezegeni pek yaşanacak bir yer sayılmaz. Daha önce kargo pilotluğu yaparken oraya birkaç defa malzeme götürmüştüm, fakat mahkum olarak gideceğim hiç aklıma gelmemişti, insan bu tür şeylerin hep başkalarına olduğunu sanıyor. Uff, bu sarsıntı ne? Sanırım gemi bir meteora çarptı, artık gözlerimi açıp ayağa kalkmayı denesem iyi olacak. Fakat? Hücrem açılmış! Neler oluyor, gemiyi boşaltıyorlar mı yoksa? Aman Tanrım! Burası tam bir harabeye dönmüş, sanırım meteora filan çarpmaktan çok daha fazla şeyler oluyor, pergelleri açsam iyi olacak!

### Is This Possible?

Epic Mega Games, kimin aklına gelirdi ki? Neredeyse üç yılı aşkın bir süredir Unreal üzerinde çalıştıklarını herkes biliyordu, ama Allah aşkına, bu firma tilt oyunları ve daha pek çok ıvır zıvır Shareware oyun yapar, yani id Software nerede, Epic nerede? Aslında son zamanlarda oyun dünyasında ilginç gelişmeler oluyor, yani Microsoft bile kaliteli oyunlar yapmaya başladı! Belki tüm bunlar gizli kamera şakası filandır, ama şahsen hoşuma gitmiyor da değil hani! Bir de şu sistem ihtiyaçları konusunda bu kadar delirmeseler, doğrusu işler tadından yenmeyecek. Ah evet, oyunun adı aslında pek çok şeyi özetliyor denebilir, hem kalitesini, hem de çalışmak için istediği sistemi tek kelimeyle tanımlamak gerekirse Unreal mükemmel bir seçim! Pekala, oyunu herkes övecek, bu kaçınılmaz, peki nasıl bir sistem gerekli, burada dana ve kuyruğunun yolları bayağı ayrılıyor. Gereken en temel sistem bir Pentium-166 işlemci, 16 MB RAM, yaklaşık 60 MB boş Hard Disk alanı ve 6x CD sürücüden ibaret, tabii işletim sistemi Windows 95\98 olmalı. Peki bu sistemle oyunu





güzelce oynamak mümkün olacak mı? Kendinizi kandırmayın, ben oyunu 200 MMX, 64 MB RAM, Monster 3Dfx grafik kartı, 24x CD ve hayli hızlı bir Hard Disk takılı bir makineyle test ettim, sonuç ne oldu biliyor musunuz? 640x480 çözünürlük elde edemediğim gibi, bir de arada hafif takılmalar yaşadım! Adamlar oyunu tüm özellikleriyle oynamak isteyenlere bakın nasıl bir sistem tavsiye ediyorlar, Pentium II-266 işlemci, 128 MB RAM, 12 MB RAM takılı bir Monster 2 AGP grafik kartı ayrıca tam kurulum için yaklaşık 500 MB Hard Disk alanı! Eğer o grafik kartından iki tane takarsanız daha da yüksek çözünürlük elde edebilirmişsiniz, yok ya! Karar verdim, her şeyimi satıp eski bir B-17 satın alacağım, sonra da ağzına kadar napalım yükleyip Silikon Vadisi denen yere KAMİKAZEEEEE! Başka yolu yok bunun!

## Who Needs Reality Anyway?

Lanet olası gemi düştü, buna inanamıyorum! Heryer ceset dolu, mürettebattan bazıları hala can çekişiyor, ama ne oldu? Allahın belası Vortex Ryker neden çakıldı, daha da önemlisi nereye çakıldı? Hangi cehennemin dibindeyiz, hala çalışan birkaç bilgisayar ekranına baktım, fakat nerede olduğumuzu anlamak mümkün değil. Yıldız haritalarında kayıtlı olmayan bir yere düştük sanırım, işte günün haberi! Şimdi düşünüyorum da, hapishane gezegeni o kadar da kötü bir yer sayılmazdı hani! Yerde bir Universal Translator buldum, sanırım gardiyanlardan biri düşürmüş, bunu alsam iyi olur, bazı terminallere bu olmadan bağlanmak mümkün olmuyor. Havalandırma kanallarını kullanarak hücrelerin olduğu bölümden çıkmayı başardım, ama şimdi ne yapacağım? Etrafta hiç asker görünmüyor, fakat uzaktan insanların sesini duyuyorum, belki hangara ulaşabilirsem hala çalışan bir mekik bulabilirim. O da ne, bu kapının ardından çatışma sesleri geliyor, fakat neden böyle deli gibi bağırıp ateş ediyorlar? O kükreyen acayip ses neydi öyle, hah, sonunda lanet kapıyı açmayı başardım. Aman Tanrım! Burada bir sürü parçalanmış ceset var, bunları parçalayan şey neyse birkaç saniye öncesine dek buradaymış sanırım, iyi ki kapıyı hemen açamamışım! Ah işte, gardiyanlardan birinin silahı, şimdi kendimi daha az çıplak hissediyorum. Sadece çok daha az, çünkü görünüşe bakılırsa bu tabanca gardiyanın pek işine yaramamış! O şeyler her neyse biriyle karşılaşmadan bu lanet gemiden çıkmanın bir yolunu bulsam iyi olacak, umarım dışarıdaki hava zehirli değildir, ama bunu öğrenmenin tek yolu var!

## Piece Of Cake, Hah!

Unreal şu anda her açıdan oyun dünyasının kralı, işte o kadar! Bir anda diğer firmaları o kadar telaşa düşürdü ki, herkes elindeki işi bırakıp onunla boy ölçüşecek bir şeyler yapmaya başladı. Bu konudaki gelişmelere önümüzdeki ay haberlerde detaylı yer vermeye çalışacağız, ama şimdi zaman Unreal zamanı! Tamam oyun çalışmak için deli gibi bir sistem istiyor ama, çalıştığı zaman görecekleriniz küçük dilinizin sağlığına pek iyi gelmeyecek. Küçük bir kıyaslama, Quake 2 bu oyunun yanında grafik açıdan Doom, oyun atmosferi açısından ise Wolfenstein gibi kalıyor! Abarttığımı düşünenler mutlaka vardır, başta ben olmak üzere! Fakat az önce küçük bir ara verip oyunu yine çalıştırdım da, hayır, kesinlikle abartmıyorum! İnanmak için görmek lazım! Öncelikle bir grafik ve ses efektlerine el atalım, eğer grafik hızlandırıcı kartınız varsa her türlü ışık ve gölge oyununa şahit olacaksınız demektir. Sıvılar gerçek sıvı gibi görünüyor ve davranıyorlar, mesela suyun altında bir tahta duvarı kırdığınızda parçaların yüzeye doğru yükseldiğini göreceksiniz, taşlar ise doğrudan dibe batacaktır. Su suya ve kan da kana benziyor, patlama efektleri ise korkunç, özellikle ileride bir bölümde Skaarj gemisinin ana reaktörünü uçurduğunuzda koşup duvarın arkasına saklanın, sonra da gözleri kamaştıran o patlama sahnesiyle kanınızın damarlarınızda donduğunu hissedin! Sis ve karanlık gibi özelliklerin ise hiç böylesine kullanıldığına şahit olmamıştım, bu adeta bir Alien filminin içinde olmak gibi birşey, Ripley neler hissediyor insan çok daha iyi anlıyor. Ses efektleri ise olayı daha da korkunç bir hale getiriyor, daha da havaya girebilmek ve sistemi rahatlatabilmek için müziği kapatın, sonra da eliniz varıyorsa ışıkları söndürün. Etrafta devamlı sesler var, sizden bir diş alabilmek için sudan fırlayan balıklar, havada daireler çizen yırtıcı kuşlar, cesetleri kaplayan sinekler! Evet gerçek sinekler, basit kara noktalar değil, en ince ayrıntısına dek tasarlanmış sinekler! Vadi duvarlarında yankılanan ayak sesleri, meditasyon yapan gezegen yerlilerinin mırıltıları, akan nehrin şırıltısı, daha neler neler. Kafanızı kaldırdığınız zaman yukarıda sadece bulutlar değil, gerçek bir gökyüzü göreceksiniz, derin uzay, yıldızlar ve günün zamanına bağlı olarak değişen korkunç gerçekçi bir manzara, Quake 2 için tasarlanan gökyüzü bunun yanında basit bir karalama gibi kalıyor.

## Roll Over, Play Dead!

Buraya kadar gelebildiğime inanamıyorum, tabii bulduğum silahlar bayağı faydalı oldu ama eğer ilerlemeye devam edeceksem biraz durup dinlenmem lazım, bu arada şu ana dek yaşadıklarımı not edip bırakayım. Belki başaramayabilirim, daha sonra gelen olursa neler olduğunu öğrenmelerinde fayda var, en azından başlarına geleceklere hazır olurlar. Evet, burası gerçekten de haritalarda bulunmayan



bir gezegen, en azından bizimkilerde! Fakat başkaları burayı keşfetmiş, aslında gezegende kendilerine Nali diyen ilginç canlılar var. Biraz ilkel fakat yine de kendilerine bir medeniyet kurmuşlar, tabii bir zamanlar yıldızlardan gelen esrarengiz tanrıçalarının yardımıyla! Sonra şu acayip yaratıklar burayı işgal etmiş, isimleri Skaarj, teknolojileri oldukça ileri fakat anlaşılmaz bir biçimde vahşiler. Buranın yerlilerini madenlerde çalıştırıp Tarydium kristali çıkarıyorlar, gezegen bu açıdan korkunç bir zenginliğe sahip. Yerliler bu kölelikten pek hoşnut değiller, ama tüm yapabildikleri efsanelerinde bahsedilen kurtarıcıyı beklemek ve dua etmek. İşin komik tarafı pek çoğu bana yardımcı oluyorlar ve hatta bazıları önümde korkuyla eğilip tapınıyorlar.



Korkarım Skaarj ile kapıştığımı görünce beni Mesih zannettiler! Gerçekten de çok komik, eğer yaralarım bu kadar sızlamasaydı gülebilirdim bile! Neyse ki gezegende yetişen bir tür meyvenin iyileştirici etkileri olduğunu çok geç olmadan keşfettim. İşin kötü tarafı sadece Skaarj ile kapışmak yetmiyor, bir de bunlara paralı askerlik eden yılanımsı tiplerle boğuşmak zorundayım, etrafta dolaşan gökdelen boyunda yarım akıllı dinozorumsu tipleri saymıyorum bile, onların hakkında tek bildiğim dev kayaları oldukça uzağa fırlatabildikleri, uhhh! Şu an ISV Kran adlı geminin arka hangar kısmındayım, bu gemi aylar önce buralarda kaybolmuştu, gemi kayıtlarından anladığım kadarıyla mürettebat uzun süre dayanmış ama Skaarj sonunda içeri girip burayı yağmalamış. Tıpkı Vortex Ryker gibi onun da motorlarını durdurup gezegene düşürmeyi başarmışlar. İçeride hala bir sürü yaratık var, seslerini duyuyorum ama henüz onlarla karşılaşmadım. İşin en güzel tarafı bu hurdanın bir daha asla uçamayacak olması, bunun dışında burada bir mekik bulma ümidim de suya düştü, çünkü baş mühendis mekik hangarlarının kapısını lazer kaynağıyla tamamen mühürlemiş, sırf Skaarj ulaşamasın diye! Gemiden tek çıkış yolu köprünün altındaki acil Teleport Pod'u, fakat önce ana reaktöre gidip güç akışını dengelemeliyim. Huh, hapishane gezegenini daha da fazla özledim.

## Of Course, You Will Surely Die!

Oyun haritaları birbirine sırayla bağlı olarak tasarlanmış, bir sonra ki bölüme girdiğinizde geri dönmek söz konusu değil. Bunun haricinde oyunun içinde devamlı olarak zaman akıyor, bazen gece, bazen de gündüz ilerliyorsunuz. Harita tasarımlarına gelince, bu apayrı bir konu, kimi zaman daracık koridorlarda, kimi zaman ise akıl almayacak genişlikte vadi ve düzlüklerde ilerliyorsunuz. Önünüze dağlar, nehirler, vadiler, köyler, tapınaklar, gökyüzünde asılı duran şehirler, düşmüş uzay gemileri ve sonsuz görünen uçurumlar çıkıyor, doğrusu hafızanın asla yeterli olmamasına şaşmamak lazım. Fakat tüm bunların dışında bir konu daha var ki, işte sizi esas zorlayacak olan da o! Nedir, nedir, diye haykırdığınızı duyar gibiyim, ya da gene kahveyi fazla kaçırdım! Yapay zeka, evet çoğu oyunda en çok ihmal edilen konu budur. Quake 2 oynarken yaratıkların atışlardan kurtulmak için eğilmeleri iyiydi ama, buradakilerin yanında hafif ebleh kalırlar. Karşınıza çıkan yaratıklar genelde Lara Croft tarzı bir çevikliğe sahipler ve işin pis tarafı bunu kullanacak zekaları da var! Örnek, geminin içinde iki Skaarj ile karşılaştım, ilkinin kafasını isabetli bir atışla uçurmayı başardım ve herif önce kafasını aradı, olması gereken yerde bulamayınca vazgeçip öldü. Diğeri ise önce gözden kayboldu, duvarın arkasında çıkmasını beklerken de diğer koridordan geçip birden arkamda bitiverdi! Sesini duyup döndüm ve tam göğsüne iki el sıktım, yaralanınca hemen tabanları yağladı. Önce koşarak koridoru geçti, kapıyı açıp dışarı çıktı. Önceki tecrübelerimden peşini bırakırsam en beklenmedik anda döneceğini biliyordum, o yüzden kovalamaya devam ettim. Parendeler atarak hızla bir boşluktan karşıya geçti, sonra düğmeye basıp asansörü çağırdı ve onunla alt kata indi, ben ise ardından atladım. Bu takip çıkışı olmayan bir koridora dek sürdü, etrafına bakınıp gidecek yer bulamayınca döndü ve üzerime saldırdı! Fakat Razor Jack bir daha ateşlenince onun kafası da zemini öptü. Böylesini hiç duydunuz mu? Hayır? O halde bunun tek başınıza Multi-player oynamanıza imkan tanıyan Botmatch seçeneği için de geçerli olduğunu bilin, karşılaşmak istediğiniz tipleri ve saldırganlık seviyelerini bile ayarlayabiliyorsunuz. Sonuçta karşınızdaki yapay zeka tüyler ürpertici derecede yapay olmaktan uzak, ölmekten ziyade öldürmek için savaşıyorlar ve oldukça başarılı da oluyorlar! Doğrusu oyunda aklınıza gelecek her detayı ayarlamak mümkün, karakterinizin tipinden tutun da, en ince grafik detaya dek her şeyi kendi zevkinize göre düzenleyebilirsiniz.

## Shut It, Will You!

Bitirelim, yoo hayır, sonda neler olduğunu kendiniz bulun, ama şunu bilin oyun bitmek bilmiyor. Genel anlamda ele almak gerekirse Unreal basit bir FPS değil, bazı eski numaralara başvuruyor ama şu haliyle bir taklit değil, tam anlamıyla orijinal ve benzersiz bir oyun, şimdilik. Ne yaparsınız, oyun piyasası böyledir, krallıklar çok çabuk yıkılır. Nitekim Quake 2 şimdi öldü ve gömüldü. Sonra Quake 3 gelecek, derken Unreal 2 ve o arada daha niceleri ortaya çıkacak. Fakat anlaşılan o ki, FPS piyasasında şenlik hiç bitmeyecek ve donanım üreticileri daha da zengin olacak. Tadını çıkarın!

Mad Dog

Unreal

**LEVEL KARNESİ**

**FPS**

Firma: EPIC MEGA GAMES
Windows 95, Pentium 166,
16 MB RAM, 60 MB HDD,
6X CD ROM

# Redneck Rampage Rides Again

## Onlar da geri geldiler

Demek en sonunda ünlü uzay istasyonu MIR'in başına bu da gelecekti. Uzun süre onarılamayan arızalar, irili ufaklı kazalar Rusların uzay çalışmalarındaki karizmasını sıfıra indirdi indirmesine ama yine de kontrolden çıkmış bir UFO'yla çarpışıp tarih olması da bana ilk başta o kadar inandırıcı gelmemişti açıkçası. Tabii bu kazanın ardında uzaylılardan çaldıkları UFO'yla kasabaları Hickston'un yolunu tutan Leonard ve Bubba'nın olduğunu duyana kadar.

Neyse efendim, ayyaş kahramanlarımız bu garip olaydan sonra birbirlerinden ayrılmak pahasına da olsa dünyaya inmeyi başardı. Öncelikli görevimiz Leonard'ı kontrol ederek onları birbirine kavuşturmak. Bunu yaparken büyük bir kısmı uzaylılarca işgal edilmiş Amerika topraklarını bir ucundan öbür ucuna katetmemiz ve en sonunda eski dostlarımızı çok sevdikleri evlerine ulaştırmamız gerekmekte.

### Objects in mirror

Redneck Rampage Rides Again, Doom türündeki oyunların karamsar havasını dağıtmasıyla ve ciddiyet seviyesini düşürmesiyle tanıdığımız Redneck Rampage'in devamı ve Interplay firmasının yeni bir FPS denemesi. Her ne kadar ilki yeterli derecede itibar görmediyse de kahramanlarımız yeni bölümler, silahlar, düşmanlar ve pek de öyle ufaklıklara göre olmayan esprileriyle yeniden karşımıza çıkmayı başardılar.



Bira içtikçe hayat bulan kahramanlarımızı Area 69, Disgraceland ve Brothel gibi ilginç isimlere sahip Episode'lardan oluşan 14 bölümlük bir macera bekliyor. Olayların akışı içinde aralarında çölün ortasındaki gizli bir üssün, çiftliklerin ve vahşi batının hayalet kasabalarının da yer aldığı eski Amerika'yı yeniden görme şansına kavuşuyoruz. Bölümlerin çoğunu bitirebilmek için arkadaşımız Bubba'yı bulduğumuz gibi kafasına levye ile vurmamız gerekiyor.



Yeni rakiplerinizden biri kolay öldürülebilir olmasına rağmen sürekli ayak altında dolaşan ve bir kaç tanesi etrafınızı sardığında da kolay kolay kurtulamayacağınız Jackelope adındaki hayali hayvanlar. Bunun dışında sağda solda zıplayan, ponpon kızlara benzeyen ama yaklaştığınızda da yanan değneğiyle saldıran kızlara da sık sık rastlayacaksınız.

### Are much dumber

Oyundaki en büyük yenilik bu kez kullanımları uğraştırsa da silahlı motosikletlere ve bataklık araçlarına kontrol edilebilmesi. Ama bunları kullandıktan veya kullanmayı denedikten kısa bir süre sonra nedense insanın yürüyesi geliyor.

Şimdi gelelim bu tür oyunlarda en çok merak edilen konulardan birine yani silahlara. Ne yazık ki bu noktada silahların bir kaç ekleme dışında tamamen aynı kaldığını söylemek zorundayım. Yani daha önceden kullandığımız levye, tabanca, tüfek, disk atar, barut fıçısı, sütyen şeklindeki makineli tüfek, fitili yakılan veya yayın içine yerleştirilip atılan dinamit gibi silahların yanına bir tek içine dinamit yerleştirilip yayla atılan tavuk eklenmiş ve sonuç olarak karşımıza bilgisayar alemindeki en aptal silah çıkarılmış.

Redneck Rampage 2'nin SVGA grafikleri göze hoş gelse de, Quake tarzında değil ve yıllar öncesinin Duke Nukem'ini andırır kalitede. Oyunda dar koridorlar yerine genelde evler, binalar, oteller, uçaklar, çoğu zamanda kanyonlar veya geniş çöller maceralara ortam hazırlıyor. Çözünürlük 1600*1280'e kadar çıkabiliyor ama oyunun 3DFX desteği olmadığı göz önüne alınırsa bu iş için epey güçlü bir makineye ihtiyaç duyacaksınız.

### Then they appear

Tamamen interaktif olmayan çevre, düşmanların zekalarının değil de saldırgan yönlerinin ön plana çıkarılmasıyla sağlanmış mücadele ortamı ve Quake'den iki-üç gömlek aşağı grafik kalitesi hesaba katıldığında espirili ortam, zengin ses efektleri ve hoş CD müzikleri oyuna zar zor da olsa iyibir atmosfer hazırlamayı başarabilmiş. .Mükemmel grafikler aramıyorsanız ve ikincisinden hemen hemen hiç farkı olmayan Redneck Rampage'ı beğendiyseniz neden olmasın?

Ozan Ali Dönmez
mailme.ozi@mailexcite.com




**LEVEL KARNESİ**

**ACTION**

Firma: Interplay
DOS 6.0, Pentium 90,
16 MB RAM, 220 MB HDD,
2X CD ROM Sürücü



# The Tower Cells

# SANITARIUM

TAM ÇÖZÜM

## Geçmişle Yüzleşmeden Geleceği Kurtaramazsınız

Hücrenizden çıkınca, hemen aşağıdaki düğmeye basın. Bir üstteki hücreye gidip havluyu alın. Merdivenden çıkıp herkesle konuşun. Heykelin sağından geçen güç kablosunun üzerinde havluyu kullanın. Kapıyı açıp içeriye girin. Monitörlere bakın ve videoyu çalıştırın. Kabloları kendi renklerindeki deliklere sokun. Videoyu seyredin. Kasa açılınca, içindeki anahtarı alın. Aşağıdaki çekmecedeki dosyaları okuyun. Odadan çıkıp kırmızı düğmeye basın. Köprüden geçip heykelin yanına gidin. Heykeli inceleyin, altındaki mekanizmaya anahtarı sokun ve demoyu seyredin.

### The Innocent Abandoned

Billy ve Jessie'yle, daha sonra de Meg'le konuşun. Kilisenin önündeki yazıyı okuyun ve içeriye girin. Soldaki masadaki dosyaları okuyun. Billy ve Jessie'yle tekrar konuşun. Jessie'yle tic-tac-toe oynayın. Town Hall'a gidin ve buradaki bütün yazıları okuyun. Sol üstteki köprüden geçin, eve girin gazeteyi ve çekmecenin üstündeki günlüğü okuyun. Aşağıya, kumsala inin ve Timmy'yle konuşun. Kırmızı topla oynayan çocukla konuşun (Marty). Mezarlığa girin. Demodan sonra mezar taşlarına bakın ve bütün çocuklarla konuşun (Dennis,Derek, Eileen, Lumpy ve Marcus). Buradaki kulübeden levyeyi alın. Dennis'le tekrar konuşun ve hide-and-seek oynamayı teklif edin (saklambaç). Çocuklar şuralara saklanacak; kilisede ön safın önüne, köprüden geçince girdiğiniz evde yatağın altına, kasabanın ortasındaki dükkanın yanındaki fıçıya, kilisenin arkasındaki ağacın üstüne ve okul binasına. Okul binasına girebilmek için levyeyi kapının üzerinde kullanın.

Çocukları bulunca heykelin yanına dönün ve Dennis'le konuşun. Size kazanamadığınızı çünkü Sarah'ı bulamadığınızı söyliyecek. Eileen'la konuşun ve küreğini alın. Mezarlığa geri dönün ve S.Driscoll yazan mezarı kazın. İşte Sarah!!! Dennis'e tekrar konuşun ve dükkanın anahtarını alın. Anahtarla dükkanın kapılarını açın, sağdaki kapıdan gaz tenekesini alın ve dosyaları okuyun. Dükkanın önündeki sallanan ördeğe!! binin ve kırılınca alın. Sağdaki köprüye gidin ve sallanan ördeği suya atıp karşıya geçin. Maria'yla konuşun.



Kapıya bakın. Kapının şifresi Jessie'nin üç taşta daha önce yenildiği sayılardan oluşuyor : 451. Kabak tarlasına girin ve SAVE edin, çünkü oyun burada takılabiliyor. Orağı alın ve ilerlerken karşınıza çıkan bütün kuşları öldürün. Kabak tarlasını geçince canlanan korkuluktan kaçarak, ortadaki altı kabağı da patlatın, daha sonra korkuluğa vurup işini bitirin. Kapıyı açıp traktöre bakın. Traktörün kapağını açıp elektrik kablosunu alın. Ahıra girin. İşte karşınızda şu meşhur ANA. Onunla konuşun. Kızıp sizi dışarı atınca yere düşen ingiliz anahtarını alın. Hemen aşağıdaki tahta parçasını ittirip karşıya geçin. Maria'yla konuşun. Havuzun yanındaki hortumu ingiliz anahtarının yardımıyla alın. Kilisenin önünden bir taş alıp, yukarıdaki çana atın. Sahile inip oltayı alın. Hurda arabanın benzin deposunu açın. Hortumu benzin deposuna sokun, gaz tenekesini de hortumun üzerinde kullanın. Yukarıdaki köprünün üzerine çıkıp deredeki metal parçasını oltayla alın. Ahıra geri dönün, gaz tenekesini ahırın yanındaki jeneratörün üzerinde kullanın. Metal parçasını parlayan metal küreye saplayın, elektrik kablosunu jeneratörden metal parçasına çekin ve EN SON JENERATÖRÜ ÇALIŞTIRIN. Buna dikkat edin, çünkü eğer önceden jeneratörü çalıştırırsanız, yaratık ölüyor ama oyun takılıyor. MOM ölünce sola gidin ve Maria'yla konuşun

### The Courtyard and The Chapel

Bütün hasta ve hastabakıcılarla konuşun. Havuz başına gidin ve kahverengili kadınla konuşun. En sağdaki kulübeye gidin ve Dr. Morgan'la konuşun. Masanın üzerindeki plaklardan 'Belladonna in a flat' yazanını alın ve gramofona takın. Buradan çıkıp dans eden yaşlı adamın kalktığı yerden ha-

çı alın. Kiliseye gidin, kendini rahip sanan hastayla konuşun ve haçı bulduğunuzu söyleyin, ödülünüz olan süpürgeyi alın. Süpürgeyi kullanarak gramofonun olduğu kulübenin dışındaki kapağı açın. Burada ilk bilmecemizle karşılaşıyoruz. Amacınız bağlantılarla oynayarak bütün suyun üçüncü haznede toplanmasını sağlamak. Bunun için bir damla suyun bile başka bir yere akmaması veya iki bağlantı arasında sıkışmaması lazım. Üçüncü bölmeyi doldurmayı başarınca, sağdaki kolu çekin ve havuzu doldurun. Havuza gidin ve içindeki görüntüye bakın. Demo severim ben.



## The Circus of Fools

Yerde yatan adamla konuşun. Squid Squash oyunu için bedava bilet alacaksınız. Büyük sirk çadırına girin ve herkesle konuşun. Ateş yutan kadınla konuşun. Buradan çıkıp en sol üstteki kulübeye gidin. Dövme yapan adamla konuşun ve soldaki alkol şişelerine bakıp bunlardan bir tane isteyin. Aşağıya inin ve biletle oynanan oyunların yanına gelince en sağdaki adamla konuşun. Squid Squash oynayıp üç bilet kazanın. Labuta top atılan oyunu oynayıp üç bilet daha kazanın ve yere düşen Bowling labutunu alın. En azından on bilet kazanana kadar oyun oynamaya devam edin. En kolayı Squid Squash'tır, ona göre. Sağa gidin, evin önündeki küçük çocukla konuşun. Ateşin yanındaki yağ tenekesini alın. Adam ve kadınla konuşun. Büyük çadıra dönün ve ateş yutan kadından ateş püskürtmeyi öğrenin. Elinde top çeviren adama labutu atın, attığı topu alın. Halter çalışan adamla konuşun ve dövmeciye gönderin. Dövmeciye geri dönün ve masanın üzerindeki iğneyi alın. Sahile dönün ve Freak Show yazan yerdeki adamla konuşun. Beş bilet verin ve içeri girin. En sağdaki kafesteki Timber ile konuşun ve iğneyle kafesini açın. Sahilde soldaki atlı karıncanın yanındaki kolun üzerinde yağ tenekesini kullanıp kolu çekin. Atlı karıncaya binin. Tahta palyaçoya bakın. Adamla konuşun. Kırmızı topu palyaçonun üzerinde kullanıp adamla tekrar konuşun. Korku evinde girin. Demodan sonra evden çıkıp oradaki adamla konuşun. Yukarı gidip Lady Ivanna ile konuşun. Küçük çocuğun oturduğu yere gidip açılan deliğe bakın. Demoooaaaaaa. Delikten içeriye atlayın.

## The Cave

Ayna parçasını mağaranın ağzındaki çalı çırpı üzerinde kullanın. Batonu ateşin üzerinde kullanıp yakın. Suya girin ve yukarıdan ilerleyin. Yukarıdan düşen dikitlere ve sudan çıkan kollara dikkat edip ilerleyin. Yaratığın kollarını ateşle yakın. Sona varınca yaratığı öldürmek için tam gözüne üç kere ateş üflemelisiniz. Bunu yapınca bölüm biter

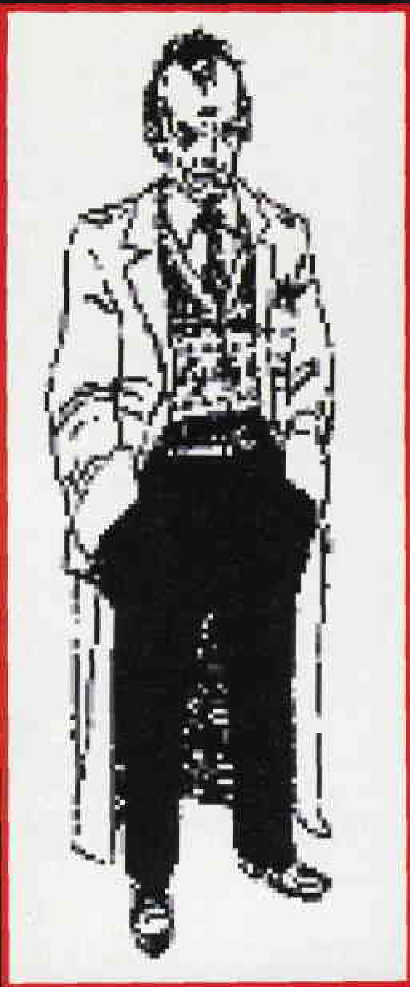


## The Mansion

Duvarlara bakın. Yukarı çıkın. Mutfağa girin ve hayaletleri dinleyin. Mutfaktan çıkıp yukarı kata çıkın. Yatak odasından anahtarı alın. Aşağı inip saati anahtarla açın. Saati altıya kurun. Çalışma odasına girip gümüş anahtarı ve video kasetini alın. Yukarı kata çıkıp video kasetini videonun üzerinde kullanın. Sola gidip anahtarla kapıyı açın , yukarıya çıkın ve büyük ayının altındaki anahtarı alın. Trambolini çekip üstüne çıkın, karşıya atlayın. Anahtarı kullanıp sandığı açın. Bebeği alın. Soldaki çıkıntıyı kullanıp yukarı çıkın ve Max'in hayaletini takip edin. Yatak odasına girin ve bebeği Sarah'a verin. Gözlerinizde biriken yaşları bir mendille kurulayın (opsiyonel). Hayır, benim gözüme bir şey kaçtı, yoksa ağladığım falan yok.

## The Laboratory

Başladığınız odadan çıkıp merdivenlerden yukarıya çıkın. Sağa gidip ofise girin. Duvardaki resme bakın. Açılan delikten vanayı alın. Ofisten çıkıp düz ileri gidin. Merdivenlerin üstündeki cihazı görünce, ilerideki duvara vanayı takın ve çevirin. Makineye bakın ve bilmeceye hazır olun. Buradaki amaç, soldaki metal küreyi tutan bütün ayakları açmak. 8 ayak var, biz ise bir seferde üç ayak açabiliyoruz. Buranın çözümü şöyle: Boş olan diyot aşağı gelecek şekilde daireyi çevirin ve basın. 180 derece çevirip bir daha basın. 90 derece çevirin ve basın. Şimdi açık olan sadece bir ayak olmalı. Bu ayağın tam yanındaki ayaklardan birisi açılacak şekilde yukarıdaki prosedürü tekrarlayın. Kalan 6 ayağı



da iki seferde açarsınız artık. Topu kurtarınca laboratuar açılıyor. Oraya gidin.

Masanın yanına gidip teybi dinleyin. Okunacak ne varsa okuyun. Arkadaki yeşil tahtalara bakın. Buradaki yazıların baş harflerini kullanarak oluşturacağınız kelimeleri kapıyı açmak için kullanacağız. Üç tahtada şunlar yazılı: KEY HIDES TO, THE YOUTH, SALVATION. Bu kelimeleri bulunca kapının yanındaki diafona gidin ve şu sırada söyleyin. YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION. Demo da demo.

## The Hive

Bu bölümde tipimiz azıcık değişiyor. Öldürdüğünüz böceğin sırtındaki güvenlik kemerini alın. Aşağı inip sola gidin. Binanın üzerindeki sarı düğmeye basıp içeri girin. Graven'la konuşup evinin şifresini alın. Evi en aşağıdaki. Oraya girin, çekiç ve masanın üzerindeki aletleri alın. Yukarı çıkıp sağa gidin. Fırına gelince, ortadaki boruyu elinizdeki çekiçle kırın. Solucanlar körükleri bırakınca, gidip siz körükleri kullanın. Yanan solucanın bıraktığı pençeyi alın. Hemen yanındaki kontrol panelini kullanın. Buradaki bulmacayı çözebilmeniz için kağıt ve kaleme ihtiyacınız var. Böceğin üstündeki üç düğme üç çift kanadı açıyor. Sağ ve sol kanatlara vuran ışığın rengi , üzerinde çıkan şekli değiştiriyor. Siz renkleri ve iki çift kanadı kullanarak, sol üstteki şekilleri elde etmeye çalışacaksınız. Bir şekli tutturduğunuzda, diğer kanattakini tutturmak için sadece rengi değiştirmeniz yeter. İki şekil de tutunca sol üstteki kolu o şeklin yanına çekin ve aşağıdaki iki düğmeye basın. Bütün şekilleri tutturunca fırın kapanacak. Buradan çıkıp Graven'ın çalıştığı yere gidip böcekle konuşun. Graven'ın kulübesine gidin ve onunla konuşun. Security upgrade'i mutlaka sorun. Tekrar yukarı böceğin yanına çıkın. Sağ üst duvardaki pençe gibi nesneyi alın. Böcekle konuşun. Arka tarafa geçince, fırında yaktığınız böceğin kolunu yanınızdaki alete sokun.

Buradan çıkıp sağdaki büyük binaya girin. İçinde bebek olan tüplerden birini kesip Graven'ın yanına dönün. Gromna'nın evine girince, yastığın altından anahtarı alıp kasayı açın. Kasadan aldığınız ses yapan aleti alıp, kraliçe böceğin yerine dönün. En sağdaki beyaz nesnenin üzerinde ses aletini kullanın. Sağdaki böcek adamla konuşun. Kafeslere tıklayınca duyacağınız melodiyi soldaki kapının yanındaki alete girmeniz lazım. Kapı açılınca yukarıya çıkın. Sağa gidip böcük amcayla konuşun. Ortadaki cihazı almaya çalışın. Aletleri kullanarak cihazı yerinden sökün ve geldiğiniz yollardan geri dönüp Graven'ın gittiği yere gidin. Tam geçecekken köprü çökecek, siz de aldığınız cihazı karşıya Graven'a atın. Tekrar cihazı aldığınız yere geri dönün ve soldaki ipten yukarıya tırmanın. Böceğin sırtındaki cihazı alın. Demolar götürsün seni emi...

## Morgue and Cemetery

Sabah uyanıp da kendinizi bir morg çekmecesinde bulmak nasıl bir şeydir acaba? Morgun kapısını açmak için önce üstteki küçük düğmeye basın, tekerleği üç kere çevirip en tepeye gelince üstteki kolu sola çekin. Sağdaki çarklar içiçe girince aşağıdaki küçük düğmeye basın, tekerleği üç kere çevirip üstteki kolu bu sefer sağa çekin Bunu üç kere tekrarlayıp soldaki çarkı çevirip kapıyı açın. Morgdaki cesetle konuşun. Sağa ofise gidin. Raftaki vazoyu ve masadaki büstü ve kibritleri alın. Büstü çatlak duvara iki kere atın. Dışarı çıkıp vanayı açın ve u şeklindeki boruyu alın. Geri dönüp sağdaki kazan odasına girin ve kutudan ingiliz anahtarını alın. Kazanın yanındaki aleti kullanıp aleti çalıştırın. Fırını açın, ortadaki cesedi fırına koyun. Fırını tekrar açın, camdan gözü alın ve vazoyla külleri toparlayın. Buradan çıkın. Soldaki boruyu ingiliz anahtarıyla çıkartın. U şeklindeki boruyu buraya takın. Ortalık ısınınca, morgun kapısını açın. Sağ üstteki çekmeceyi açıp yaşlı adamla konuşun. Alttan ikinci çekmeceyi açıp içine girin. Kibriti yakıp öyle girin. Cam gözü kullanıp yazıları okuyun. Bu binadan tamamen çıkın ve kırık mezar taşının üzerinde külleri kullanın. Mezar taşını okuyun. Arkadaki ağaçlardan yüzü olanı bulun ve konuşun. Ağaç çekilince kristali alın ve mezarlığın ortasına düşen ışığın üzerinde kullanın. Aztek tapınağına girip Doktor kaçınca, üstteki alete bakıp şu şekilleri soldan sağa yapın: İkiz tepeler,



büyük güneş, küçük güneş, göz, piramit. Dikkat edin, aynı şekilden birkaç tane olabilir, eğer sizinki yanlış olursa sonraki şekilleri tutturamazsınız. Bunu becerince, bölüm geçiyorsunuz.

## The Lost Village

Kadınla konuşup yukarıya çıkın. Taa en yukarıdaki dağa çıkıp kötü adamla konuşun. Sağdaki heykeli devirin. Geri dönüp bütün ruhlarla konuşun. Köye girin. Çömleği alın. Herkesle konuşun. Duvarı yapan adama kolyeden



bahsedin. Geri dönüp en aşağıdaki ruhla konuşun. Totemi ittirip karşıya geçin. Birileri nüfus planlaması yapıyor herhalde. Kapıyı açıp içeriye girin. Demodan sonra tapınağa geri dönüp soldaki gonglara hepsi aynı anda çalıyor olacak şekilde vurmalısınız. Ortadaki en büyükten başlayın. Cam kırılınca rüzgar totemini alın. Buradan çıkıp lavın aktığı yere gelin. Sol duvardaki şekillere şu sırayla basın. Güneş, Mızrak, Su, Balık, Sepet, Balıkçı. Kapı açılınca içeriden su totemini ve balığı alın. Jaguar tapınağının arkasındaki kel adamla konuşun. Köye dönüp duvarcı adamla konuşun. Size sorduğu soruyu şu sırayla cevaplayın: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl. Buradan çıkıp lavın çevrelediği ağaca gidin ve güç topunu alın. Bunu büyücüye götürün. Ölmek üzere olan büyücüyle konuşun ve çömlekle kanını alın. Büyücünün kulübesine gidin ve kristal kalbi alın. Jaguar tapınağına gidin ve kalbi sağ, kanı sol çanağa koyun. İçeri girmeden tapınağın merdivenindeki işaretleri aşağıdan yukarıya not edin. İçerideki duvarda bu işaretleri sırasıyla girin ve Jaguar totemini alın. Heykelin havaya uçtuğu yere gelin ve totemleri yerlerine yerleştirin.

## The Maze

Yerlerdeki elektriklere basarsanız, başladığınız yere geri ışınlanırsınız ona göre. GB'a gidin, KB'daki merdivenlerden inin ve GB'daki diğer merdivenlere. KB'ya sonra KD'ya gidin. İlk dörtyolda GB'ya. Dümdüz yukarıya merdivenlere gidin. Cihazın üzerindeki ışıkları, ortadaki sönük olacak şekilde yakın. Elektrikli yoldan geçip GB'ya inen merdivenlerden geçin. Yolu takip edin ve merdivenlere gelince çıkın. Heykelin kolunu çekin. Elektriğe dikkat ederek KD'ya gidin. GD'ya inen merdivenlerden inin. Yolu takip edin ve duvardaki kolu çekin. Merdivenlerden çıkınca KD'ya gidip merdivenlerden inin. Kolu çekin, kapıdan girip maskeyi alın.

The Gauntlet

Bu bölümde Sarah,Grimwall veya Aztec Savaşçısı olabiliyoruz. Aztek'e dönüşün ve dikenlerden geçip kabak tarlasına girin. Burada kabaklara şu sırayla basın: Sağ orta, Orta sol, üst sağ, üst sol, orta sol ve orta sağ. Kurukafayı alın. Mezartaşlarına bakın ve hayaleti görünce kurukafayı ona verin. Grimwall'a dönüşüp tabutu açın. Melek heykelinin kafasını alın. Aztek'e dönüşüp dikenli köprüden geçin. Grimwall'a dönüşüp güç oyununu oynayın. Palyaço kafasının dişlerine şu sırada basın : kırmızı, sarı, yeşil, mavi. Açılan burundan Sarah olarak tırmanın. Heykelin kanatlarını alın. Sağa gidin ve yukarı çıkıp örümcek ağından Sarah olarak geçin. Aztek'e dönüşün. Yerdeki bloklara (soldan sağa 1-5) şu sırayla basın: 2-5-3-1-4. Grimwall'a dönüşüp heykeli itin. Bütün cesetleri aşağıya çekip kristali parçalayın. Kanadı alın. Merdivenlerden inip sağdaki yuvaya girin. Grimwall'u kullanıp sağdaki makineyi çalıştırın. Soldaki petekten pençeyi alın. Yerdeki ızgarayı kaldırın ve Sarah olarak delikten geçin. Binanın tepesine çıkınca pençeyle ipi kesin. Tekrar aşağı dönüp heykel parçasını alın. Ortadaki yere dönüp, heykelin bütün parçalarını teker teker yerine takın. Merdivenlerden yukarı çıkıp kapıdan geçin ve geçide girin. Aha, demo çıktı, oturak da izleyek.

## Morgan's Last Game

Diğer bir deyişle, dananın kuyruğu. Soldaki heykellerin ellerindeki kristal küreleri kırmanız lazım. Ama siyah kopyanız geçmenize izin vermiyor, arkanızdaki siyah nesneye basarsanız da başladığınız yere geri dönüyorsunuz. Arkanızdaki siyah nesnenin hangi şekillere girdiğini dikkatle izleyerek, aradaki boşluklardan geçmeli ve üç heykelin de elindeki küreleri kırmalısınız. Bunu başarınca, kopyanız ölüyor ve Morgan'ın işi bitiyor.

Sanitarium bugüne kadar oynadığım en iyi Adventure. Sizi üzecek tek kötü yanı, eninde sonunda bitecek olması. Bu oyunun senaryosunu yazan, grafiklerini çizen, müziklerini yapan ve emeği geçen herkesi teker teker tebrik etmek istiyorum. Gerçekten mükemmel ötesi bir oyun yapmışlar. Ve size de bir şey söyliim, her ne kadar aşağıda Sanatorium'a beş yıldız verilmiş gözükse de, bir yıldız da ben kendimden veriyorum oyuna. Şimdiye kadar hiçbir oyunu oynarken hüzünlenmemiştim. Ama Sanatorium bunu başardı. Valla ne diyim, helal olsun, adamlar oyun yapmış.

Sinan AKKOL




LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) ????????
Firma: ASC GAMES
Windows 95, Pentium 120,
16 MB RAM, 60 MB HDD,
4X CD ROM



# Pilgrim




## Faith as a Weapon

*Ortaçağ zamanlarında geçen ilginç bir Adventure*

Önce ekran düzeninden başlayalım:

Ekranın altında diğer insanlarla diyalog kurmanıza yardımcı olan üç tane menü göreceksiniz:

**Çanta menüsü:** Taşımakta olduğunuz eşyaları gösterir.

**Eşya menüsü:** Daha önce gördüğünüz nesnelerin listesi.

**Karakter menüsü:** Tanıştığınız veya aramakta olduğunuz kişilerin listesi burada bulunur.

Son iki menüye oyuncunun hafızası da diyebiliriz.

Bu üç menüdeki seçeneklerin kombinasyonlarını kullanarak, diğer karakterlerle kurduğunuz diyalogların içeriğini belirleyebilirsiniz.

**Ekranın üstündeki seçenekler ise şöyle:**

Encyclopedia: Ortaçağın dini ve siyasi yapısı hakkında detaylı bilgi alabilirsiniz. Burada önemli gördüğünüz kısımları, not defterinize aktarabilirsiniz.

**Speech:** Diğer insanlarla yaptığınız konuşmaları, daha sonra buradan gözden geçirebilirsiniz.

**Note-book:** Bir nevi günlük. Önemli gördüğünüz bilgileri ansiklopediden ve konuşma menüsünden kesip buraya yapıştırabilirsiniz. Kendi notlarınızı da yazabilirsiniz.

Ana menüden ise gayet sıkıcı ama hayat kurtaran save/load işlemlerini ve ses ayarlarını yapabilirsiniz.

### Oyunun Konusu

M.S. 1208. Karmaşa, haçlı seferleri ve şövalyelerle dolu bir çağ. Rahip Marc, en son haçlı seferinde Aziz John'un ünlü kayıp defteri olduğu sanılan bir defterle birlikte döner. Ama geri dönüşü sırasında, pusuya düşürülür. Ölmeden az önce kitabı, gizli bir tarikatın lideri olan Adalard de Lancrois'e vermeyi başarır.

Bu olayın üzerinden fazla zaman geçmeden, Adalard hastalanır. Ölüm döşeğindeyken oğlu Simon'a, kutsal kitabı Toulouse şehrinde yaşayan eski bir arkadaşı olan Petrus'a götürmesini söyler.

Bu arada Papa III. Innocent , kilise muhafızı Diego d'Osma'yı , kutsal kitabı yabancıların ellerinden almak için gönderir. Ve işler çığırından çıkar.



## Tam Çözüm

Eğer HINTS menüsüne basarsanız, oyunun ilk bölümü boyunca karşılaşacağınız engelleri aşmanızda yardımcı olacak tüyolar alabilirsiniz. Oyuna kütüphanede başlıyorsunuz. Gizli bir bölmeyi bulmanız lazım. Önce kapının sağındaki sandığı açın ve not defterinizi alın. Kütüphaneye gidin ve yüzünüzü dönüp üzerinde Salome yazan parşömeni bulun. Bunu kütüphanenin sağındaki kare şeklindeki kompartmana yerleştirin.

Açılan gizli geçitten girin. Düz ileri gidin ve mumu yakın. Mektubu okuyup kutsal kitabı alın.

### Köprü

Simon, Tolouse'a giderken, yolda ilginç tiplerle karşılaşır. İleri gidip Potronus'a üç kez tıklayın. Yanındaki makineya bakın ve makineyı Potronus üzerinde kullanın. Arka taraftaki bıçak atıcısıyla konuşun. Köprünün üzerindeki tüccara gidin. Ona Potronus, Pablo ve Isabeau'yu sorun. Karavana gidip içine bakın ve kovayı alın. Köprüden geçip sola dönün, ileri gidip sağa dönün. Kovayı parlak kayanın

üzerinde kullanın. Tüccarın karavanına dönün ve kovayla taşı, ipin üzerinde kullanın. Affedersiniz, öküzlerin yanına gidin ve boyunduruğu öküzlerin üzerinde kullanın. Eşyalar menüsünde tekerlekler henüz görünmüyorsa, karavanın diğer tarafına gidip tekerleklere tıklayın. Tekerlekleri , tüccarın üzerinde kullanın. Sandığı Potronus üzerinde kullanın.

Köprünün solundaki adamın yanına gidin. Kayığa tıklayın. Kayık nesne menüsünde çıkınca, kayığı adama sorun. Sandığı da adama sorun. Eğer hala yapmadıysanız, farenin üzerine de tıklayın. Potronus'un yanına geri dönün ve fareyi sorun. Makineyi sorun, daha sonra makinenin üzerindeki ipek keseyi tıklayın. Keseyi potronus'a sorun. Kayığın yanındaki adama geri dönün. Kesenin içindeki fareyi sorun. Makineye geri dönün ve keseyle fareyi makinenin üzerinde kullanın. Vakit kaybetmeden Pablo'nun yanına dönün ve üzerine tıklayın.

Sandığı, kayığı karşıdan görecek şekilde yere koyun. Geri dönün, Potronus'un üzerine bir kere tıklayıp karavandan boya ve ağırlıkları alın. Kayığa geri dönün. Ağırlıkları sandığın sağ tarafına koyun ve sandığı alıp kayığa koyun. Boyayı da kayığın üzerinde kullanın. Sandığı tekrar geri alıp, toprağın üzerine koyun. İçindeki ağırlıkları alıp, sandığı kayığın içinde koyduğunuz yere ağırlıkları koyun. Potronus'un yanına geri dönün. Eğer nesne menüsünde köprü görünmüyorsa, gidip köprüye tıklayın. Köprüyü ve öküzleri Potronus üzerinde kullanın. Karavandan ipi alın ve Potronus üzerinde kullanın. Isabeau'yu Potronus'a sorun. Isabeau'ya köprüyü sorun. İpi üzerinde kullanın. Eğer nesne menüsünde ağaç görünmüyorsa, köprünün hemen çıkısındaki ağaca gidip tıklayın. Isabeau'ya gidin ve ağacı üzerinde tıklayın.





## Tolouse Şehri Girişi

Gardiyan, vergiyi verecek kadar paramız olmadığından içeri almıyor bizi. Gidip gardiyana tıklayın. Demirciye gidin. Muhabbetin sonu gelince, parfümerideki müşteriye gidin ve konuşun. Gardiyanı sorun. İpek keseyi üzerinde kullanın. Tekrar gardiyanı kadına sorun. Gardiyanın kılıcını alın ve İspanyol şövalyesine verin. Bakır parayı da gardiyana verin.

## Pazar Yeri

Tüccarlar odasına girin. Yemekçinin (o ne be?) üzerine iki defa tıklayın. İpek işçisinin üzerine tıklayın. Ayakkabıcının üzerine tıklayın. İpek işçisini ayakkabıcıya sorun. Dokumacıya tıklayın. Dokumacıya Bernard'ı sorun. Para bozan adama (changer) tıklayın. Altın parayı ona verin. Herhangi üç çantanın üzerine tıklayın. Terazinin sağ kefesine tıklayın ve başka üç çantanın üzerine tıklayıp sol kefeye tıklayın. Kefenin sağ kolunu tutan kolu çekin. Sonuç dengeli değilse, hafif olan kefedeki üç keseyi alın. Bu keselerden birine tıklayın ve sağ kefeye tıklayın. Bir ikinci keseye tıklayın. Kolu çekin. Sonuçta en hafif keseyi tahmin edebilirsiniz. Eğer dengeyi sağlarsanız, kalan iki keseyi de alıp kefelere yerleştirin. Her iki durumda da, doğru keseyi bulunca onu size verecektir.



Alet yapan adama tıklayın. Soldaki alete tıklayın. Sağdaki küçük resme bakın. İpek işleyicinin yanına gidip kızını sorun. Geri dönüp alet yapan adama kızını ve ipek işçisini, kanunları ve ayakkabıcıyı sorun. İpekçiye dönün (sıkıldım bea) alet yapan adamı sorun. Ayakkabıcıya gidip kurdeleyi sorun. Dokumacıya gidin ve sağındaki elbiseye tıklayın. Buradan çıkın ve önünde lamba olan kırmızı tuğladan eve gidin. Kapıyı çalın, kıza Paul'u sorun. Paul'la konuşun ve Aymard'ı, Petrusu sorun. Tekrar Paul'a tıklayın ve alet yapan adamı sorun. Pazar yerine geri dönün ve paul'dan aldığınız kredi mesajını (o zamanları çeki oluyor) alet yapan adama verin. Aldığınız parayı Cutler'a verin ve Paul'u sorun. Paul'un evine dönün ve kapıya klikleyin. Mektubu okuyun ve soldaki bekçinin yanına gidin. Kürkü üzerinde kullanın. Kalan parayı da bekçiye verin.

## Saint Semin

Kapıya bakın. Kürkü rahibin üzerinde kullanın. Koridorun sonuna kadar dümdüz gidin. Sola dönüp odaya girin. Abbot'a kürkü tıklayın. Mektubu okuyun. Petrus'u Abbot'a sorun.

## Saint Semin Hapishanesi

Adamın üzerine üç kere tıklayın. Petrus'u sorun. Arkadaki üç küpü alın. Aşağıya Hades, Bethel ve Yahve sırasıyla yerleştirin. Adamın kabını alın. Kapıyı açıp diğer odaya geçin. Büste bakın ve kabı suyun üzerinde tıklayın. Aşağıya platforma doğru gidin. Sandalyenin solundaki üç mermiyi alın ve sepetin içine koyun. Sandalyeye oturup yandaki kolu çekin. Yuvarlak odaya gelince iki seriden oluşan on resmi doğru sıraya sokmalısınız. Bunun için ansiklopedinin Religion/Christian Cult alt başlığındaki sıralamayı okumanız gerekli. Son platforma ulaşınca kolu üç kere çekin.

## Seremoni

Isabeau'nun üzerine iki defa tıklayın. Sağdaki perdeye tıklayın. Makineyi şu şekilde birleştirmeniz lazım: Önce üç parça silindir, çekmeceyi yerine, sol alta körükleri, çekmecenin soluna huniyi, en sonunda da kapağı sola yerleştirin. Perdenin solunda yerde duran sandığı açın. İçindeki dört maddeyi alın. Soldaki askerin önündeki su şişesini alın. Bez parçasının yardımıyla közleri alın. Makineye geri dönün ve közleri makineye koyun, suyu huniden boşaltın ve çekmecedeki minerallere klikleyin.

Makinenin üzerindeki ejder kostümüne tıklayın. Körüklere tıklayın. Isabeau'ya kalbi ve ipi verin. Pablo'ya klikleyin. FAR AWAY LOVE diye başlayan şiiri müşavirin (counsellor) üzerinde kullanın. Ona Petrus'u sorun. Petrus'a Diego ve Marc'ı sorun.



## Ibatena Uçurumu

Ekrandaki karakterleri kullanarak resmi yeniden oluşturun. Simon'un koluna tıklayın. Simon'un üzerinde Grow, Strong ve Dream kelimelerini kullanın

## Roncevaux

Kapıya tıklayın. Diego'ya dört kere tıklayın. Diego'ya Petrus, Yes, No ,No, No deyin. Konuşmanız bitince, inşaat halindeki kiliseye gidin ve mihrap üzerinde Messenger'ı kullanın. Messenger üzerinde Durandal'ı kullanın. İki başlı makinenin üzerindeki kolları, haç sola, boynuz sağa gelecek şekilde çevirin. Sağ duvardaki meşaleleri alın. Deliğin altındaki kolun altına meşaleyi yerleştirin. Balmumunu alın ve tahta blok üzerinde kullanın. Aşağı inince ileriye gidin. Kılıcı alıp yukarıya tırmanın. Mezar odasından çıkıp, küçük kilisenin içindeki diğer geçişten geçin. Kılıcı St. James'in eline koyun. Kılıcı ve asayı geriye alın. Mezar odasına geri dönün ve kılıcı ortadaki deliğe sokun. Kapının önüne galin, sağa dönün ve bir adım ileriye gidin. Yere bakın, soldaki deliğe asayı sokun. Kabuğu aldıktan sonra, Roncevaus'un girişine geri dönün, haçın üzerindeki kabuğun şeklini anlatan bir yazı var. Kabuğu onun üzerinde kullanın.



## Köprü ve Hamlet

Petrus'a iki kere klikleyin. Petrus'un arkasındaki taşa tıklayın. Suya bakın. Hades'e dönün, sağa dönün ve kenara doğru ilerleyin. Kılıcı suyun üzerinde kullanın. Çadıra doğru ilerleyin ve içeriye girin. Isabeau'ya tıklayın. Mavili adama dört kere tıklayın. Eve girin. Masanın arkasına geçip tıklayın. Şişeye bakın. Şişeyi ateşin içindeki şekle tıklayın. Soldaki erimiş balmumunu alın. Onu sağdaki dairenin dışında kullanın. Ruhu Petrus üzerinde kullanın.

## Terkedilmiş Kilise

Sütunun solundaki kapıdan girin. Resmi alın. Mektubu okuyun. Dışarı çıkıp haritayı mihrabın arkasında kullanın. Harita dört parça halinde. Giriş kapısının solundaki dolabı açın. Çekici, çizileri ve ipliği alın. İlk kata gidin. Asayı büyük deliğin içine yerleştirin. Tekerleği, asa H'yi gösterene kadar çevirin. Haritaya geri dönün ve aydınlık yere bir çivi koyun. Aynı şeyleri



T harfi için de tekrarlayın. İki çivinin üzerinde ipliği kullanın. İplik Agape diye bir noktayı kesecek. İlk kata geri dönüp AGAPE kelimesinin harflerine doğru sırada tıklayın. Aşağıya, çanın ipinin yanına gidin. İp nesne menüsünde çıkınca, kapak üzerinde kulla-

nın. İpe tıklayın. Aşağı inince kolyeyi alın, üzerinde yazanları okuyup yukarıya çıkın.

## Kale

Kaleye girin, sağa dönüp parlak demir çubuğu alın. Köprüyü indiren mekanizmayı çalıştırın. Zinciri aldığınız metal çubukla bloke edin. Zincire tıklayın. Tahtanın önüne gelin. Zinciri tahtanın üzerinde kullanın. Mekanizmaya geri dönün ve çubuğu alın. Odaya girin. Dolabın içindeki oku ve baltayı alın. Dışarı çıkıp asılmış adamın önüne gelin. Baltayı tahtanın üzerinde kullanın. Yayı asılı adamın ipinin üzerinde üç kez kullanın. İlerleyin ve asayı anahtarın üzerinde kullanın. Geri dönüp kalenin sol tarafına gidin, burada yanan küller göreceksiniz. Küllere tıklayın ve anahtarı üzerlerinde kullanın. İçeriye dönün ve anahtarı anahtar deliğinin üzerinde kullanın.

## Belibaste'nin Evi

Eve girin ve yeşil çömleğe tıklayın. Labirentte sola dönün, mavi yerlere basmadan en sona kadar gidin. Sağa dönün, ileriye gidin ve sağdaki üçüncü geçide girin. Sonuna kadar gidin, dönün ve sonuna kadar gidin. Masaya ulaşınca, yazıları okuyun ve peynire tıklayın. Dönün, kapıya bakın, sudaki yansımanıza bakın ve üst kısmına bakın. Belibaste'yle konuşmanız bitince dönün ve kapıyı açın. Tünelde dümdüz ileriye gidin. Adaya gelince, beyaz heykelin arkasına geçin. Kolonun küçük kısmına tıklayın. İçeriye girip yukarıya tırmanın. Gözlere tıklayın.

Yandaki okları kullanarak, hayaletlerden birisini seçin. Üzerine tıklayın ve odaya girin. Mesela, soldakini öldürürseniz, artık korumasız olan kapıdan geçin. Kral size kılıcını verince, dışarı çıkın ve ortadaki hayalete gidin. Üzerine iki defa tıklayın. İçeriye girince krala tıklayın ve size asasını versin. Kılıçla, kafesleri kırın ve iki objeyi alın. Dışarı çıkın ve ilk odaya gidin. Asayı kullanın kafesleri kırın ve iki objeyi alın. Gidip üçüncü hayalete iki defa tıklayın. Odaya girip kralla konuşun ve size vereceği baltayı alın. Kılıç veya asayla kafesleri kırın ve objeleri alın.

Dışarıya çıkın ve ortadaki hayaletin önüne gidin. Ona "glory"yi verin ve aşağıya indiğinde, kılıçla vurun. Sağdaki hayalete gidin ve "salvation"ı verin , aşağı inince asayla vurun. Buradan çıkın. Kızıl şövalyenin önündeki makineye gidin. Üçüncü boruyu açın ve içine "peace"i koyun. İlk silindiri iki derece yukarıya getirin, ikincisini yukarıya getirin ve üçüncüsünü birer birer artırın. Pedala basın. Kırık canavarın vücudundan küçük kavanozu alın. Siyah şövalyenin altına gidin, başına klikleyip bir ışık huzmesinin oluşmasını sağlayın. Kafasının üzerindeki prizmayı kullanıp ışığın yerini değiştirin. Yeşil şövalyenin altındaki mezara gidin ve klikleyin. Katedralde, Hades sizinle satranç oynamayı teklif edene kadar üzerine tıklayın. Kitaba iki kere tıklayın. Yeni parçalar oluşunca, file (rook- st. James) tıklayın. Üzerine yeniden tıklayın ve aynı hizadaki soldaki en son kareye bir daha tıklayın. St. James heykeline gidin ve tıklayın. Üzerindeki gölgeye tıklayın, bir daha tıklayın.



İşte geldik oyunun koptuğu yere geldik. Üç jürinin size soracağı sorunlar şu sırayla cevap vermelisiniz:

CATHARS

INNOCENT IIII

KING PHILIPPE

PIERRE DE CASTELNAU

DIEGNO D'OSMA

INNOCENT III

ABBOT ARNAULT

MARC

MANUSCRIPT

CONSOLAMENTUM

PERFECTS

PARACLETE

ROLAND

CHARLEMAGNE

QUEST

SIMON

MANUSCRIPT

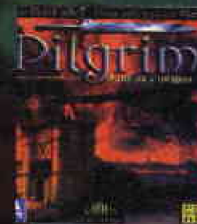
APOCALYPSE

ISABEAU

YES veya NO

Bitti. Umarım aranızda ortaçağ efsanelerinden hoşlananlar vardır, böylece bu açıklama birilerinin işine yarar ve güme gitmemiş olur. Pilgrim'in günümüzden iki sene önceki Adventure oyunlarına benzediğini söylemeliyim. Bir ekrandan diğerine geçerken günümüzün oyunlarında olduğu gibi sinematikler yok. Ekrandan ekrana geçişler kesik kesik. Grafikler ise pek fena sayılmaz eğer konuyla biraz olsun ilgileniyorsanız, oyun ilginizi çekecektir. Senaryonun altında ünlü Simyacı romanının yazarı Paulo Coelho'nun imzasının olması ise sanırım birçoğunuzun ilgisini çekecektir. İyi günler, şansınız bol olsun (NEFRET EDİYORUM!!).

Sinan AKKOL




**LEVEL KARNESİ**

**ADVENTURE**

Firma: Ubi Soft
Pentium 90, 16 MB RAM,
80 MB HDD,4X CD ROM



# Oyun Hileleri

*Oyunda hile yapmak istemiyorsunuz, ama öte yandan delirmenize de saniyeler kaldı. İşte karar anı, boşuna delirmeyin, bu sayfaya bir gözatın. Daha olmadı Cumartesi günleri arayın hile hattını, elimizden geldiğince ilacınız olalım.*

## Forsaken

Descent tarzı oyunları sevenleri memnun edebilecek bir oyun bu, ama takıldıysanız aşağıdaki hileleri herhangi bir menü açıkken klavyeden yazmayı deneyin:

**Bubbles** - Hile moduna geçmek için öncelikle yazılması gereken kod bu.
**Thefullmonty** - Oynadığınız bölümü değiştirme imkanı tanır, yazdıktan sonra menüleri kullanıp istediğiniz bölümü seçin.
**Iamzeus** - Tam bir hediye pakedi bu, ölümsüzlük, tüm silahlar, sınırsız cephane ve nitro, 4 powerpod, ayrıca 2 adet gizli silah, hepsi birarada!
**Titsoot** - Eğer altınızda Special motor varsa, bu kod duvar kaplamalarını "özel" kaplamalarla değiştirecektir.
**Lumberjack** - Bu kodu yazdıktan sonra Mug ve Solaris seçim tuşları ile değişik atış modlarına geçebilirsiniz.
**Jimbeam** - Bu kod ise Laser seçim tuşu ile değişik atış modlarını seçebilmenizi sağlar.


Forsaken

## World Cup '98

Aşağıdaki kodları oyuncuların isimleri yerine girin, hepsini yazdıktan sonra geri alın, böylece oyuncu isimleri değişmeden kalmış olacak. Daha sonra da ana menüye dönün ve Scroll Lock tuşuna basarak hile menüsünü çalıştırın.

**Zico** - 1982 Classic maçını oynama imkanı verir.
**Hurst** - '82, '74, '70, '66 Classic maçlarını oynama imkanı sağlar.
**Kenny** - Yakartop oynatır.
**Gabo** - Oyuncuların kafalarını büyütür.
**Kyle** - Oyuncuları iskelete dönüştürür.
**Neila** - Alien modunu açar.

## Shadowmaster

Bu oyunda hileleri açmak için öncelikle ana menüdeyken F2 ve F3 tuşlarına beraberce basın. Ekranda "Cheats On" mesajını görünce ise + tuşunu basılı tutarken BackSpace tuşuna basın ve böylece hile kodlarını gireceğiniz satırı açın. Buradan da aşağıdaki hileleri girin:

**Turbo** - Turbo modunu açar.
**Every Level Save** - Bölüm aralarında oyunu kaydedebilmenize imkan tanır.
**Allow Single** - Multi-player seviyelerinde tek başınıza oynama imkanı verir.
**Scouser** - Test tuşlarını aktif hale getirir. Bu tuşlar şunlardır:
**Shift+F9** - Bölüm geçme
**F11** - Cephane hilesi
**F12** - Sağlık hilesi

## Unreal

Ne oyun ama, insanı resmen alıp bambaşka bir dünyaya götürüyor. Fakat bitirmek oldukça zor olabilir, hele yaratıkların inanılmaz derece zeki olduklarını hesaba katarsanız, insanı çıldırtıyorlar. O zaman siz de TAB tuşuna basın ve kodu girip Enter tuşu ile çalıştırın. İşte hile kodları:

**ALLAMMO** - Tüm silahlar için 999 cephane verir.
**FLY** - Uçmak gerektiğinde bu kodu kullanın.
**GHOST** - Hayalet gibi duvarların içinden geçebilmenizi sağlar.
**WALK** - Ghost ya da Fly modundan çıkıp tekrar normale dönmek için bunu kullanın.
**GOD** - Ölümsüzlük, ancak her yeni bölüme geçildiğinde tekrar yazılmalı.
**INVISIBLE** - Görünmez olmanızı sağlar.
**KILLPAWNS** - Tüm canavarları öldürür.
**SUMMON** - Herhangi bir nesneyi oluşturmak için kullanın, mesela SUMMON FLASHLIGHT yazarak el feneri edinebilirsiniz. Herhangi birşey için kullanılabilir, tabii ismini biliyorsanız.

## Commanche GOLD

Bu younda hileleri girmek için "R" tuşuna basarak telsiz moduna geçin ve hileyi yazıp Enter girin:

**PIGSOINK** - Helikopterinizi ağzına dek cephane doldurur.
**HARMONY** - GPS Hellfire füzeleri verir.
**X666** - Takım arkadaşınızı öldürür.
**IMARAT** - Görünmezlik verir.
**IMACOW** - Zamanı dondurur.
**LOADME** - Cephanenizi doldurur.
**FIXME** - Hasarınızı tamamen tamir eder.


Incubation

## WarHammer Epic 40k: Final Liberation

Özellikle strateji hilelerine büyük bir talep mevcut, ne var ki bazı oyunlarda hile yapmanın tek yolu Hex Editor kullanmak, işte WarHammer Epic 40k için Hex hilesi ve nasıl yapılacağı. Öncelikle, bu hilenin sadece Volistad Campaign oynarken kaydettiğiniz dosyalar için geçerli olduğunu belirteyim. Yapmanız gereken kaydettiğiniz dosyayı bulup Hex Editor ile açmak, ismi 0.dat, 1.dat, 2.dat tarzı bir şey olacaktır ve Savegame dizini altında bulunur. Bundan sonra Hex Editor'e Offset 24 konumunu aratın, orada bulacağınız rakamı aşağıdakilerden biriyle değiştirin, sonra bu yeni haliyle kaydedip çıkın. Yeni değerler size karşısında bulunan miktar kadar Resource Point verecektir, bu sayede bir sonraki bölüme başlarken daha fazla destek kuvveti alabilirsiniz.

**3000 RP** almak için **B80B**,
**5000 RP** almak için **8813**,
**8000 RP** almak için **401F** değerlerini kullanmalısınız.

## Incubation

Zor oyun, ama bu hileler işinizi bir hayli kolaylaştırabilir. Ana şehir haritasındayken klavyeden aşağıdakileri girmeyi deneyin:

**3x1** - Gidebileceğiniz tüm yerleri göste-

rır.
**Ix2** - Her asker için 10 Skill Point verir.
**Ix3** - Takımınıza 500 Equipment Points kazandırır, alışveriş zamanı!
**Ix4** - Bir sonraki göreve geçmenizi sağlar.

## Holiday Island

Bu oyunda hile yapmak çok basit, oyun esnasında Ctrl+Shift+Alt+G tuşlarının dördüne birden basılı tutarsanız 4 milyar dolarınız olacak!

## Sid Meier's Gettysburg!

Oyun esnasında Shift ve Enter tuşlarına basın, sonra istediğiniz kodu yazıp tekrar Enter girin. İki taraf için farklı kodlar mevcut ve aşağıda ikisini de bulabilirsiniz:

**Union:** HOOKER - **Confederacy:** LONGSTREET = Tüm birimleri güçlendirir.
**Union:** HANCOCK - **Confederacy:** JACKSON = Tüm birimleri stresten kurtarır.
**Union:** MCCLELLAN - **Confederacy:** BEAUREGARD = Birimlerin tecrübesini artırır.
**Union:** BUFORD - **Confederacy:** STUART = Görev süresini başa alır.
**Union:** SEDGEWICK - **Confederacy:** PICKETT = Görev süresini sona yaklaştırır.
**Union:** REYNOLDS - **Confederacy:** HILL = Tüm destek kuvvetlerini anında savaşa sokar.
**Union:** WARREN - **Confederacy:** HOTCHKISS = Tüm birlikleri görmenizi sağlar.
**Union:** CUSTER - **Confederacy:** HARRISON = Düşman savaş düzenini görmenizi sağlar.

## Chaos Island

Bu oyunda hile kodlarını girebilmek için öncelikle Ctrl+Shift+X+S tuşlarına birlikte basarak ekranın alt sol kısmında kırmızı bir çizginin belirmesini sağlayın, sonra kodu yaıp Enter girin:

**MACLEOD** - Ölümsüzlük verir.
**KILL** - Seçilen bir düşmanı öldürür.
**MONEY x** - X miktarda malzeme verir.
**WIN** - Görevi başarıyla bitirmenizi sağlar.
**EXTRA** - Karakterleri yüzde elli güçlendirir.
**REMDUL** - Gizli karakterle oynamanızı sağlar.
**RAGGSDALE** - Hile kodlarının listesini verir.




Eveeeeet, bu aylık bunlarla idare edivenin. Önümüzde uzun ve bereketli bir yaz sezonu var, bol yeni oyun geliyor, bu da bol yeni hile demektir. Tabii eski oyunların hilelerine de yer vermeye devam edeceğiz. Bu arada Internet bağlantınız varsa LEVEL.COM.TR adresine uğramayı unutmayın, Hilekar sayfamız orada da varlığını sürdürüyor. Ayrıca Cumartesi günleri aşağıda ilanını bulacağınız CHEAT HATTI vasıtasıyla sizlere yardımcı olmaya gayret edeceğiz. İyi oyunlar.

# MASAÜSTÜ



# FRP

# Uzun Ömürlü Karakterler Yaratma Sanatı

Evet, artık masaüstü FRP dendiğinde neden bahsedildiğini hepimiz biliyoruz. Bu yazıda biraz oyundaki karaktere göz atma ve kısaca, yaşayan, nefes alıp veren ve yıllarca zevkle her oyunda kullanabileceğiniz bir karakter yaratma olayına gireceğiz. Burada model olarak Advanced Dungeons & Dragons'u kullanmayı uygun gördük. Her masaüstü FRP kendi sisteminde karakter yaratsa da temel hep aynıdır.

## Fiziksel özellikler:

Her şeyden önce karakterinizin fiziksel özelliklerini belirlemek gerekir. Fiziksel özellikler, güç (yani kas gücü, ya da acı güç), çeviklik (El-göz koordinasyonu, denge ve kıvraklık), ve dayanıklılık (yani fiziksel yapı, hastalığa direnç vs.) olarak sıralanabilir. Bu özellikleri kuvvetli olan karakterler, daha çok savaşçı ya da serseri olarak başarılı olabilirler (Serseri burada kötü anlamda değil. Bkz.aşağı).

## Zihinsel özellikler:

Zihinsel özellikler deyince hemen akla zeka geliyor. Zeka yani IQ'nun yanı sıra bilgelik ve karizma yani kişisel çekicilik de bu grubun önemi bir üyesidir. Bu özellikleri kuvvetli olan karakterler genelde din adamı ya da büyücü olabilirler.

Evet, karakterinizin ana özelliklerini belirledikten sonra sırada ırkını ve mesleğini seçmek var.

Irklar:

Fantastik kurgu dünyalar sadece insanlarla dolu değildir. Buralarda Elf'ler, cüceler ve Halfling'lerle de karşılaşabilirsiniz. Yeni karakteriniz istediğiniz herhangi bir ırktan olabilir.

**Dwarf (Cüce):** Boyları 1.20 ile 1.50 arası değişen bu ırkın mensupları, sakal bırakmayı, madenciliği, birayı ve altını çok severler. Dağların altına oydukları maden şehirlerde yaşarlar. Asabidirler.



**Elf:** Ormanların hakimdirler. Dört temel elementin bileşiminden oluşan bu ırkın üyeleri, ince uzun yapılı ve zerafet timsalidirler. Çok uzun yaşarlar ve genelde diğer ırkları kendileri kadar üstün görmezler. Müzik ve eğlenceyi çok severler.

**Gnome:** Dwarfların zayıf kuzenleridirler. Madencilik konusunda uzmandırlar. Aynı zamanda garip aletler yapmayı da çok severler. Burunlarından konuşan Gnome ırkı llüzyon büyülerine de çok meraklıdırlar.

**Halfling:** J.R.R: Tolkien romanlarında Hobbit olarak bilinen bu ırkın üyeleri, yemeği, pipo içmeyi, gezmeyi ve harta koleksiyonu yapmayı severler. Ufak tefek olduklarından fazla dikkat çekmezler. Bu da onlar için büyük bir avantajdır.

AD&D dünyasının ana ırkları bunlardır. Diğer oyunlar ve dünyalarda bazı ekstra ırklara da rastlamak mümkündür. Şimdilik karakter yaratmamızı bu ırklarla sınırlayalım ve mesleklere bir göz atalım.

## Meslekler:

AD&D oyununda karakterlerin seçebilecekleri dört ana meslek grubu vardır. Bu grupların her birinin altında değişik seçenekler olsa da burada o kadar detay girmeye gerek görmüyoruz.

**Savaşçı:** Tüm kahramanlık hikayelerinin ana öğesidir. İster elinde koca bir kılıç olan bir barbar, ister tepeden tırnağa zırhlı bir şövalye olun, temel olarak her türlü silah kullanabilen bir savaş makinesisiniz. Savaşçıların alt sınıfları, korucu ve Paladin olarak ayrılmaktadır.

**Büyücü:** Tüm FRP oynamaya başlayanların hayali olan karakterdir. Gizemli büyücüler tozlu laboratuvarlarda, eski el yazmalarını inceleyerek yeni büyüler bulmaya çalışırlar. Gerek



canavarlar gerekse fantastik dünyaların sakinleri büyücülerden çekinirler. Büyücülerin alt sınıfı, belli bir büyü okulu konusunda ihtisas sahibi, uzman büyücülerdir.

**Din adamı:** Tüm fantastik dünyalar kendilerine özgü Panteon'lara yani Tanrılar topluluklarına sahiptirler. Bu dünyalarda yaşayan bu tanrılara inanır ve taparlar. Din adamı olan karakterlerse seçtikleri bir tanrının elçileri olarak, onun öğretilerini dünya üzerine yaymayı amaçlarlar. Din adamları güçlerini bu tanrılardan alırlar ve bu sayede büyü yapabilirler.

**Serseri:** Serseriler diyince hemen aklınıza kötü bir şey gelmesin. AD&D dünyasında serseri adı verilen meslek grubu, hayatını çevikliğini kullanarak kazanmayı amaçlayan azınlığı tanımlar. Serseri grubuna hırsızlar, korsanlar dahil olduğu gibi akrobatlar ve ozanlar da dahildir. Bu meslek mensupları özel yetenekleri sayesinde, sessiz hareket edebilir, tuzakları bulabilir, kilitli kapıları açabilirler.

Şimdi ırk ve mesleği de seçtiğimize göre geriye karakterimizin hangi silahları kullandığını belirlemek, diğer hangi yeteneklere sahip olduğunu saptamak ve eğer büyü yeteneği varsa büyü defterini oluşturmak kalıyor. Şimdi örnek bir karaktere bakalım:

**Ham Karakter:**
İsimsiz (1.Level insan savaşçı)
Güç: 12 Çeviklik: 18 Dayanıklılık: 14 Zeka: 12 Bilgelik: 10 Karizma: 15

Evet, adamımız şu anda gördüğünüz gibi sadece kağıt üzerinde bir kaç sayıdan ibaret. Şimdi bu adama biraz renk katalım. Öncelikle, savaşçı olmasına rağmen çevikliği gücünden yüksek bir karakter. Bu nedenle bu adam daha hafif zırhlar giyip, daha hafif ve gösterişli silahlar kullanmalıdır. Düşük bilgelik, ve yüksek karizmaya gelince: Adamımız yüksek karizması sayesinde, çok kalpler kırmış bir zampara olabilir. Bilgeliğinin düşük olması onun hiç bir zaman bu çekici kişiliğini, bilge bir lider olma yolunda kullanamayacağını gösterir.

Bu özelliklere bakınca benim aklıma hemen D'Artagnan tarzı bir silahşör geliyor. Bir elinde epesi, bir elinde kısa bıçağıyla bu karakter çevikliğini çoğu zaman kıskanç kocalardan ya da kızgın babalardan kaçmak için ya da kapı varken bir eve pencereden girmek için kullanır gibi geliyor bana.

Hadi biraz daha ilerleyelim ve karakter için bir özgeçmiş yazalım. Bu adam küçük ama soylu bir ailenin tek çocuğudur. Annesi ve babası tarafından şımartılarak büyümüştür. Hayatta her zaman sorumluluktan kaçtığı için de engin bir dünya görüşüne sahip değildir. Orta düzeydeki zekasını, çeviklik ve Epe'ye olan özel yeteneğiyle örtmeyi amaçlamaktadır. Gün gelir genç adam artık evden sıkılır ve hayatı ve macerayı başka yerlerde aramaya karar verir.

İşte kısacık bir sürede yarattığımız karakter şöyle:

**Karakterin Son Hali:**
Alfred Aldenauer (1. Level, İnsan Savaşçı)
G:12 Ç:18 D:14 Z:12 B:10 K:15 Yaşam puan:9
Silahları: ZSOV (Zırh Sınıfı 0'ı Vurma)
Epe (uzman) 18
Main-Gauche 20
Diğer yetenekleri: Akrobasi, İp atma, İki Silah Kullanma, Görgü, Okuma/Yazma

Sizler de çok kısa sürede bu tür yaşayan karakterler yaratabilirsiniz.

Zindancıbaşı

## Level Nedir?

Tüm FRP'cilerden duyarsınız:
- Ben 5'inci Level oldum.
- 10. Level Fighter'ım var.
- Artık iki tane 3. Level büyü yapıyorum.

Peki nedir bu Level denen şey?

1) AD&D oyunundaki karakterinizin düzeyi. Yani, her oyuncu yeni karakter yarattığında birinci düzeyden başlar. Zaman içinde tecrübe topladığında bir üst Level'a geçmek mümkün olur. Yani, birinci Level savaşçısı olan bir oyuncu bir süre sonra Level atlamak denen olay sonucunda ikinci Level olabilir.

2) AD&D oyununda karakterlerin yaptıkları büyülerin düzeyi. Bir din adamı, ya da büyücü oynatıyorsanız, yaptığınız her büyünün bir Level'ı vardır. Her büyücü kendi Level'ına uygun olarak, her Level'dan belli sayıda büyü ezberleyebilir (Kafanız yeterince karıştı mı? Daha durun). Yani, 5. Level büyücünüz, 1. Level'dan 4 büyü, 2. Level'dan iki büyü ve 3.Level'dan bir büyü ezberleyebilir.

3) Grubunuzla, araştırmakta olduğunuz zindanın hangi katında olduğunuz. Yani, zindana (Dungeon) girdiğiniz kat 1. Level olup, derinlere indikçe Level artar. Yani siz beşinci Level büyücünüzle, zindanda 3. Level'a indiğinizde karanlıkta önünüzü görmek için 1. Level, Işık büyüsü yapabilirsiniz.

4) Karşınıza çıkan yaratıkların güçlerine göre nisbi olarak gruplanması. Bu karakterlerin Level'larıyla aynı kavram değildir. Yaratıkların Level'ına karşılık gelen kavram Hit Dice (yani Vuruş Zarı) olarak tanımlanmıştır. Buradaki Level ile, 2 Hit Dice'la 4 Hit Dice'lık canavarları 2. düzey canavarlar adı altında toplamak mümkündür.

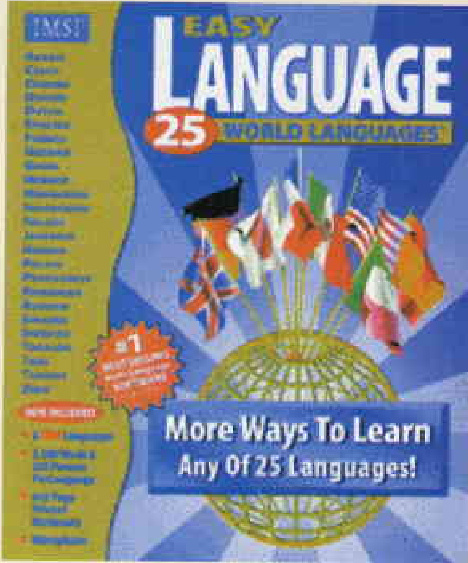
5) Elinizde tutmakta olduğunuz mükemmel dergi. Buradaki Level büyük ihtimalle PC oyunlarındaki Level'dan gelmekte.

Evet, artık birisi size Kızıl Morgahaz adlı 5. Level büyücünün, Kalador Kalesi Mahzenlerinin üçüncü Level'ında, 1. Level yaratılar olan Goblinlerle karşılaştığını anlattığında, siz de ona niye 2. Level, Kokan Bulut büyüsü yapmadığını sorabilirsiniz. Ne kadar basit değil mi?

Zindancıbaşı

# Bir Lisan Bir İnsan 25 Lisan Bir Sürü İnsan

Deha Birinciaza daha fazla reyting almak için ilginç diller öğrenir. Benvindo a Foş TV (yani Foş TV'ye hoşgeldiniz). Her nerede yaşanıyor ve yaşatılıyorsak.




IMSI tarafından üretilen yazılım şimdiye kadar piyasaya sürülen en kapsamlı yabancı dil öğretim CD seti olma unvanını yakalayacak gibi gözüküyor. Çünkü sadece 2 CD'den oluşan bu sette tam tamına 25 adet dil yer alıyor. Alıcınızın ayarıyla oynamayın gerçekten de tam tamına 25 adet dili bozulmasın dile tuzlamışlar. Kullanımı da oldukça kolay ve zevkli olan arabirim, evrensel dil olan grafikli tuşlarla desteklenmiş. Program günde sadece bir kaç dakikanızı ayırarak, 150 ülkede geçerli olan 25 dilde iletişim kurmanızı sağlıyor. CD'de yeralan 25 dilde tüm konuşmalar dilin yerlileri tarafından telaffuz edilmiş. Bu da size dili daha doğru telaffuz edebilme imkanı tanıyor. Aynı şekilde siz de bunları tekrar ederken kayıt yapabiliyor ve ses tanıma özelliği sayesinde ne kadar başarılı olduğunuzu öğrenebiliyorsunuz. Destekli Multimedya turları ve 700'den fazla Web sayfası Link'i ile hayallerinize yolculuk yapabilmeniz de mümkün oluyor.

## Yard eem ed a beeleer me yeem?

Öğrenciler, iş adamları, çok fazla seyahat edenler veya dil öğrenmeyi sadece hobi olarak edinenler dahil, her kesimden her yaş grubundaki insanın kelime dağarcıklarını geliştirebilecekleri bir yazılım olan Easy Language'de, işlemler 4 ana adımda yapılabiliyor. Önce ilk adım olarak içinde Türkçe'nin de yer aldığı İngilizce, İspanyolca, Fransızca, Almanca, İsveççe, Portekizce, Zuluca, Flemenkçe, İtalyanca, Rusça, İbranice, Macarca gibi 13 doğal dilden birinin seçimini yaparak 24 dilin herhangi birini öğrenmeye başlıyorsunuz. İkinci adımda özel kelimeler, anahtar deyimler veya basit kelimelerin söylenişini, seslendirme olanağı sayesinde de kelimelerin doğal seslendirilişini ve yabancı dilin doğal alfabesini izleme olanağına sahip oluyorsunuz. Böylece dilin doğal şivesini izleyerek kendi şivenizi ona göre uyarlayabiliyorsunuz. Çok değişik ve eğlenceli metotların da kullanılması ile öğrenme daha da kolaylaşıyor. Dünya kültürleri ve tarihi arasında gezinti yapıp, yazılı diller ile kendi öğrendiğiniz diller arasında oyunlar oynayarak öğrenmek eğlenceli bir hal alıyor. Ayrıca Latin alfabesi dışındaki yazımları keşfetme şansınız da oluyor. Multimedya ve Internet desteği ile dünyadaki kültürleri, tarihleri ve gezinti yerlerini keşfettiğiniz bu eğitimsel oyunların yanında, her bölümün sonunda yer alan testler ile bilginizi de ölçebiliyorsunuz. Her dil için 2200 anahtar kelime ve 350 deyimden toplamda 59400 kelime ve 9450 deyim ile oldukça geniş bir kelime dağarcığına ulaşmak da mümkün oluyor. Kutuda hediye mikrofonun yanında bir de 600 sayfalık sözlük hediye olarak geliyor. Sözlükte İngilizce esas alınmış ve sözcüklerin diğer dillerdeki karşılıkları İngilizce yazılmış. Böylece telaffuzların daha doğru yapılabilmesi sağlanmış.




Resimleri ile birlikte sunulan kelimelerin seçtiğiniz standart dildeki ve öğrenmek istediğiniz dildeki karşılıkları gösteriliyor. Ayrıca kelimelerin telaffuzlarını da dinleyebiliyorsunuz.

## Boo chok les at lee

Doğal "gör, duy, söyle" gibi ispatlanmış bir öğretim metodunun kullanıldığı yazılım fiyatı ile de oldukça uygun ve son zamanlarda çıkmış kaliteli dil eğitim setlerinden. Sette yer alan 25 dil ise şu şekilde sıralanıyor: Arapça, Çekçe, Çince, Danimarkaca, Hollandaca, İngilizce, Fransızca, Almanca, Yunanca, İbranice, Macarca, Endonezyaca, İtalyanca, Japonca, Korece, Polonyaca, Portekizce, Romanca, Rusça, İspanyolca, İsveççe, Tagalogça, Taylandça, Türkçe ve Zulu dili. Gerekli sistem ise oldukça düşük tutulmuş. 486SX, 16 MB Ram, 10 MB HDD, 2x CD-Rom Sürücü, 256 Renk Monitör, Ses Kartı, Fare. Internet bağlantısı için de Modem ve Browser gerekli. Eğer Quicktime'ı kurarsanız acı çekmeyeceğinize dair iddiaya girebilirim.

K.T

**Bilgi için: Tetris Bilgisayar**
**Tel: (216) 344 80 08**
**Fiyatı: 110 $ + KDV**

# LANGMaster COLLINS COBUILD

İngilizce konuşmayı ve anlamayı kolaylaştıran sözlük!

Bu İngilizce'den İngilizce'ye herhangi bir sözlük değil, alt yapısını Harper Collins ve Birmingham Üniversitesi'nin engin çalışmalarından alan bir sözlük. Bu iki büyük kuruluş bir işbirliği yapmış ve anadili İngilizce olan ülkelerde yazılı ve sözlü olarak kullanılan tüm kelimeler, kısaltmalar, deyimler, tamlamalar, vs. saptanmış ve bunlardan 250 milyon kayıttan oluşan bir dil bankası oluşturulmuş. İşte Collins COBUILD adını ve kayıtlarının temelini bu bankadan almış.

Program 40.000 kelime, 30.000 örnek içeriyor. CD'deki bütün metinler sesli olarak da kayıt edilmiş. 283.000 kelimelik bu kayıtlar 50 saatlik konuşmaya eşdeğer. Çıkan listeden tıklayarak ya da klavyeden giriş yapılarak kelime aranabiliyor. Dilediğiniz metni seçip İngiliz aksanı ile dinlerken, yazılış biçimini de izleyebilmeniz mümkün. Seslendirilmeler açık, anlaşılır ve İngiliz aksanında. Kendi sesinizi kaydedip dinleyebiliyorsunuz. Bu size orijinal kayıtlarla karşılaştırma yapma ve telaffuzunuzu mükemmelleştirme şansını veriyor. Kelimeyi kök, çekimli fiil ya da türemiş haliyle arayabilirsiniz. Ayrıca deyimlere de doğrudan ulaşabilirsiniz.

Kelimenin karşılığında şu öğeler var:
* Tam anlam
* Telaffuz
* Kelimenin halleri
* Dilbilgisi bilgileri
* Deyimler
* Örnekler



Arama fonksiyonu sayesinde istediğiniz bir kelimeyi bulabiliyorsunuz

## Etkili metod

Öğrenmeyi kişiselleştirmeye yarayan bir yöntem olan RE-WISE'ın amacı, öğrenme-unutma eğrinizi çıkartarak mümkün olan en az tekrarla en kalıcı öğrenmeyi sağlamak. Bu yöntem bilgisayarla yabancı dil öğrenmenin ayrıcalığı ortaya koyuyor. Herhangi bir kelime için istediğiniz bir bilgiyi, örneğin anlamını, girebilmeniz mümkün.

CD bu seriye ait olan LANGMaster kursları ile bağlantılı olarak çalışabiliyor. Sözlük ile çalışıldığı zaman, LANGMaster'ın tüm olanaklarından -kelimenin yazı içinde kullanılan anlamına ve telaffuzuna direkt erişim- yararlanabilirsiniz.



Kurulum sırasında dil seçimi yapmanız gerekiyor. Listede Türkçe de var

Programın özellikleri şu şekilde özetlenebilir:
* Bir kelimenin farklı anlamlarının, çekimli hallerinin, cümle içinde kullanılmış örneklerinin nasıl telaffuz edildiğini duyabilirsiniz.
* Uygulamalı telaffuz dialogları kullanıcılara kelime ve deyimlerin doğru telaffuzunu öğretir.
* Hızlı bir şekilde kelime öğrenmenizi sağlayacak olan RE-WISE metodu.

Genel özellikler ise şöyle:
* 283.000 kelime
* 50 saatlik ses kaydı
* 40.000 anlam ve 30.000 örnek



LANGMaster serisine dahil olan ve ayrıca satılan diğer CD'ler hakkında bilgilere de erişebilirsiniz.

* İngiliz aksanı
* Kelime bilgisini geliştiren RE-WISE metodu

Program için gerekli olan minimum konfigürasyon, 486 PC, 8 MB Ram, 15 MB boş disk alanı, Super VGA (256 renk) ekran kartı, 2x CD-ROM sürücü, 8 bit ses kartı (MPC), mouse ve Windows 3.1 veya üzeri.

**Bilgi için:**
**BİLDEN Bilgisayar**
**Tel: (212) 230 51 82**



# Yüksek performanslı TV Tuner Kartı

## TEKRAM M205

CaptureTV M205, bilgisayarınıza televizyon özelliği eklemenizi sağlayan PCI bir ek kart. Anten/KabloluTV, Kompozit Video ve S-Video girişlerine sahip olan M205 aynı zamanda bir görüntü yakalama kartı ve her türlü kameradan canlı video görüntüleri alabiliyor. Aynı evdeki televizyonunuzda olduğu gibi tüm özellikleri ve kanalları kartla beraber gelen uzaktan kumanda ve Infrared sensör ile uzaktan! ayarlamak mümkün oluyor. Pencere yada tam ekran görüntü sağlayabilen kart ile eğer büyük ekran bir monitörünüz varsa ayaklarınızı uzatıp keyfinize bakabilirsiniz. Eğer iyi bir Pentium sisteminiz, hızlı bir grafik kartınız ve sabit diskiniz varsa Video yakalama hızı 320x240 çözünürlükte 30fps'ı buluyor. 32-bit PCI veri yolunu destekleyen kart bir çok Video konferans ve Video düzenleme yazılımlarını da destekliyor. Üzerinde yer alan video çip ise son zamanlarda bu tür kartlarda adını oldukça sık duymaya başladığımız "BrookTree Bt848KPF". NTSC ve PAL gibi video sistemlerini de desteklemesi sayesinde, eğer uydu yada kablolu kanalınız varsa tüm yerli yabancı kanalları rahatlıkla izleyebiliyorsunuz. Sisteminize kurabilmeniz için gerekli olan sadece boş bir PCI slot, yüksek hızlı sabit disk ve tam ekran görüntü kaydedebilmek için 16MB hafıza. Windows 95 altında çalışan kart için DirectX destekli PCI bir VGA grafik kartı gerekiyor.

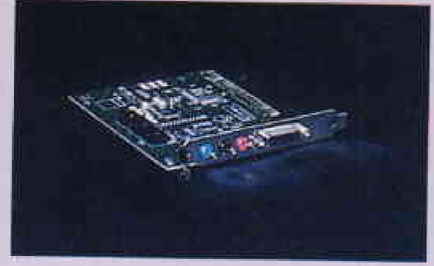
**Bilgi için:KARMA**
**Tel: (212) 233 30 30**

## Sound Blaster PCI64

### Sound Blaster PCI64 ile 3D Ses




Tamamı ile ev kullanıcılarına, oyun ve Multimedia hastalarına yönelik olarak tasarlanan kart ile oyunlardaki en yüksek patlamayı hissedebileceğiniz gibi, en ince çığlığı sanki odanızdaymış gibi duymanız da mümkün oluyor. Dört hoparlöre kadar sağladığı çıkış desteği ile piyasadaki en iyi gerçek 3D ses alabileceğiniz kart olan PCI64, adından da anlaşılacağı gibi PCI veri yolunu kullanması ile eski ISA slota olan ihtiyacı biraz daha azaltmış oluyor (Eğer harici bir Modem seçerseniz sisteminizde artık bir tane bile ISA'ya gerek kalmayacak). Ayrıca diğer kartlara göre ses için işlemci yükünü biraz daha hafifletmesi ile oyunlarda işlemci artık kendini daha çok grafiğe verebilecek. PCI'ın gücünü kullanılarak daha fazla bant genişliğinde 3D ses ve yeni gelecek oyunlar için çoklu kanal ses desteği gibi özellikler de sağlanabilecek. Müzik çalımı sırasında Creative'in yeni sentez motoru ile dalga tablosundaki 64 ses artık faks sesi gibi değil, gerçeğine daha yakın olarak çıkmakta. Endüstri standartlarını oluşturmuş bir firmanın 10 yılı aşkın bir sürenin verdiği tecrübe ile ürettiği bu yeni PCI ses kartında tabii ki bir uyum problemi olmuyor. Sistem hafızasını 2, 4 yada 8 MB olarak kullanabilen kartta, 3D ses özellikleri olarak 2 veya 4 hoparlör destekli DirectSound, DirectSound 3D'nin yanında, dahili Reverb ve Chorus efektleri de bulunuyor. Örnekleme kalitesi olarak ise 48 Khz'e kadar çıkması da dikkat çekici. Eğer sisteminizdeki son ISA parçadan da kurtulmak istiyorsanız hemen alın.



**Bilgi için: EMPA**
**Tel: (212) 599 30 50**



# MOTO RACER 2

Uzunca bir süre bilgisayar firmalarının tozlu raflarında çürümeye terkedilen, ancak daha sonra F1 ve Nascar türü yarış simulasyonlarının oyunseverlere kabak tadı vermesiyle yeniden hatırlanan motosiklet yarışları bugünlerde adını oldukça sık duyurur oldu. ManxTT ve Redline Racer gibi oyunların ufak aralarla piyasaya çıkmasının ardından motor yarışları geç de olsa muradına eriyordu. Moto Racer 2, ilkinin yakaladığı beklenmedik başarının ardından Delphine Software'in devam kararı aldığı Moto Racer serisinin ikinci basamağını temsil ediyor. Firma bu kez, sayıları gün geçtikçe artan rakipleriyle gireceği büyük rekabette başarılı olmak için çıtayı yükseltmesinin şart olduğunun bilincinde.




## Wroooommmm

Oyun, ilk Moto Racer'ın en çekici yanlarından birini oluşturan mükemmel oynanabilirliği devam ettiriyor. Ancak yapay zekanın önemli ölçüde güçlendirmesiyle yarışlar daha büyük çekişmelere tanıklık ediyor. Bunda bizlerin farklı sürüş tekniklerimize farklı tepkiler verebilen bilgisayar kontrolündeki yarışçıların önemi büyük.



Önceden var olan Arcade seçeneğine Simulation'ın da eklenmesiyle oyun gerçekçiliğin ön plana çıktığı ikinci bir sürüş modu kazanmış. Moto Racer'da görsel bakımdan gözle görülür bir iyileştirme sağlamak için kalitenin yanında gerçekçiliğe de önem verilmiş. Grafikler yüksek çözünürlükte. Bu grafiklerin önemli bir kısmını oluşturan arka plan texture kaplamalarda gerçek resimlerden faydalanılmış.

Bunun dışında da motorunuzun çıkardığı duman, kum, çimen, toprak, su ve çamurdaki yansımalar, gece yarışlarında görüş alanınızı arttıran ön ve arka farlar , her oyunda görmeye alışık olduğumuz lastik izleriyle birlikte oyunu görsel yönden tamamlayan hoş ayrıntıları oluşturuyor.

Moto Racer 2'de yeni pistlerden de fazla hoşuma giden özellik oyuna eklenen pist editörü. Bu sayede standart pistlerin dışına çıkarak hayal gücünüzü ve yaratıcılığınızı kullanıp uçuk pistler hazırlama şansına sahipsiniz. Kullanımı oldukça kolay olan bu program, çok sayıda arka plan yaratılmasına ve daha önceden tasarlanan pistler üzerinde ufak değişiklikler yapılmasına olanak tanıyor.

Yarışlar seçtiğiniz piste bağlı olarak kuru, yağışlı, karlı, sisli havalarda ve günün farklı zamanlarında gerçekleşiyor. Hava koşullarının, görüşü ve yol tutuşunu eklediğini de notlarımıza ekleyelim.

Motor sesleri,ve müzikler oyunun havasına kendinizi çabucak kaptırmanıza yol açıyor. Zaman ne gösterir bilmem ama elimizdeki beta sürüm, oyunun piyasaya çıkacağı eylül ayında bile türünün en iyi örneklerinden biri olacağını gösterir düzeyde.

Ozan Ali Dönmez

**LEVEL KARNESİ**

YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Firma: CRYO
Sony Playsatation





# ROAD RASH 3D

## Yarış Oyunlarına Taze Soluk

Yıllarca uzun süre başından kalkamayacağım, kaliteli grafiklere sahip bir motosiklet yarışı için Tanrı'ya yalvardım durdum. Dualarım en sonunda kabul görmüş olacak ki şimdilerde, sayıları bir elin parmaklarını geçmese bile piyasada güzel yarış oyunları bulma şansına sahibim. Hele bunların içinde bir tanesi var ki. O da daha fazla bastıramadığım hız tutkuma cevap vermenin de ötesine geçerek sokak çeteleriyle de mücadele etmemi sağlayan Road Rash 3D.

Ard arda çıkardığı oyunlarla alanında rakipsiz olduğunu çoğumuza kabul ettiren Electronic Arts, merakla beklenen Road Rash 3D ile oyunseverlerin Destruction Derby'nin bir iki yıl önce elde ettiği başarıyı, yani yarış oyunlarına yeniden taze bir soluk getirmeyi hedefliyor. Kavgaların apayrı bir hava kattığı yarışlar otobanlardan ,derin vadilerden ve dağların doruklarından başlayarak çeşitli engellerle süslenmiş pistler boyunca şehir içindeki kalabalık sokaklara da ulaşıyor. Pistler yüzlerce kilometrelik bir ağ oluşturuyor.

Oyun toplamda on iki farklı motosikleti kullanımıza sunuyor. Bunların hepsi ancak motor dergilerinde görebileceğimiz araçların motion capture teknolojisi kullanılarak bilgisayar ortamına aktarılmasıyla sağlanmış ve sonuçta şimdiye kadar gördüğüm en gerçekçi motosiklet tasarımları elde edilmiş. Road Rash 3D, adından anlaşılacağı üzere yepyeni bir üç boyutlu grafik sistemiyle donatılmış. Oyunun ayrıntılı grafikleri sayesinde yarış simulasyonlarına apayrı bir hava katan Playstation'ınızın sınırlarını epey zorlayacaksınız.

**Yarışlar üç farklı şekilde yapılıyor. Bunlar:**

**Time Trials:** En iyi on sürücü arasına girmek istiyorsanız, verilen zaman dolmadan önce yarışı bitirmek zorundasınız.

**Trash:** Oyunun getirdiği yeniliklerin hepsinden vazgeçmeye razıysanız, amacın temiz bir mücadele sonunda bitiş çizgisini birinci olarak geçmek olduğu bu seçeneği kullanacaksınız.

**Big Game:** Road Rash 3D'yi benzerlerinden farklı kılan tüm özelliklerinle bu modda tanışacaksınızı. Şampiyonluk elde etmek ve bunun yanında biraz para kazanmak istiyorsanız diğer takımlarla kanlı bir mücadele içine girmeniz gerekiyor. Sözünü ettiğim kanlı mücadeleler silahları ve dövüşleri kapsıyor. Altı farklı silahı gereken yerlerde kullanmadan yolda kalmayı başarmanız kesinlikle imkansız. Kazandığınız paraları motorunuza yeni parçalar satın almak için kullanmalısınız.




**Kural dışı bir yarış**

Yarışlar dinamik kamera sistemiyle takip ediliyor ve bu sayede televizyondakilere benzer kalitede çekimler elde ediliyor. Road Rash dünyasında, dört faklı takım karşısında kendinizi daha ne olduğunu dahi anlamadan içine çekileceğiniz büyük çekişme adrenalinizi had safhaya çıkartacak düzeyde. Rakipleriniz şaşırtıcı bir yapay zekaya sahip. Bu sayede polis ekipleri dahil karakterlerin her biri, değişik kişilik ve sürüş taktikleriyle donatılmış.

Electronic Arts'ın dünyaca ünlü Atlantic Records'la vardığı anlaşma sayesinde CD müziklerinde gerçek müzik gruplarının çalışmaları kullanılmış. Sonuç oyunun sert ve hızlı yapısıyla tam bir uyum sağlayan kaliteli şarkılar.

Hız tutkusu hükmedilemez bir hal alan ve motosiklet yarışlarında farklı tatlar arayan Playstation sahipleri için Road Rash 3D iyi bir seçim olacaktır.

Ozan Ali Dönmez




**LEVEL KARNESİ**

**YARIŞ**

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 36 73
Firma: Electronic Arts
SONY Playstation






# THE ME HOSPITAL

## Ben ve Benim Şu Hastane Fobim




Hastaneye gitmek ve orada bir kaç saat kalmak. Eğer canınıza susamamışsanız başından daha önce büyük veya küçük herhangi bir hastane macerası geçimiş birine bunun eğlenceli olabileceğini söylemek büyük bir delilik olurdu herhalde. Ben ve benim gibi hastane lafını duyunca dahi cinnet geçiren insanların sayısı bu kadar da çoğalmışken Bullfrog firması korkularımıza son vermeyi kendisine bir görev bilmiş olacak ki en sonunda sevilen oyunu Theme Hospital'ı, Playstation'a da uyarladı. Hemen belirteyim bu oyun asla insanları daha da karamsar bir havaya sokmak amacı taşımıyor. Bizden istenen, bilinen sağlık problemleriyle uğraşmak yerine pek de öyle sıradan olmayan hastaların ve hastalıkların yaşandığı bir sağlık kurumunu yönetmemiz.




Theme Hospital, aslında yapımcı firmanın yıllarca önce PC'de başlattığı ama şimdilerde suya üşmüş izlenimi uyandıran serisi bünyesinde Theme Park'ın devamı olarak karşımıza çıkıyor. Oyundaki amacınızı kısaca dört dörtlük bir hastane inşa etmek ve ardından da gittikçe artan zorluk seviyesine ayak uydurmaya çalışmak olarak açıklayabiliriz. Bin farklı tipte hastanın, otuz hastalığın ve yirmi hastane biriminin oyunseverleri beklediği bu gerçek zamanlı stratejide, yeni ilaçlar geliştirmek ve tedavi ücretlerini belirlemek gibi görevlere de sahipsiniz. Biraz önce dört dörtlük bir hastaneden söz ettik, bu yüzden işe ilk olarak bir danışma odası yapmakla, koridorlara koltukları yerleştirmekle ve kola makineleri satın almakla başlıyorsunuz. Daha sonraki aşamada da binanın diğer basit kısımlarını yani tuvaletleri, personel odalarını ve doktorların kendilerini geliştirebilecekleri eğitim merkezlerini tamamlamanız gerekiyor. Araştırma bölümünün faaliyete geçmesi oyunun ilerleyişine hız katması ve hastaneye eklenecek yeni bölümlerin belirlenmesi bakımından anahtar rolünde.

### Temel birimler

Bu temel binaların tamamlanmasından sonra hekimlerin teşhis çalışmalarını yürütecekleri diğer odaların da düzenlenmesi gerekiyor. İlk kurulması gerekenlerden biri GP ofisi. Bu bütün müşterilerin (yoksa hasta mı demeliydim?) ziyaret etmek zorunda oldukları bir oda. Bir süre sonra bir kaç tane GP ofisine ihtiyaç duyacaksınız. Hasta sorunlarının teşhis edileceği diğer binalar oyunun ilerleyen bölümleriyle birlikte ortaya çıkmaya başlıyor. Örneğin araştırma bölümünden röntgen odası ile ilgili çalışmaların tamamlandığı haberinin gelmesiyle birlikte teşhis aşamasında önemli bir ilerleme kaydediyorsunuz. İnsanların rahatsızlıklarının nedenlerini bilmeden tedavi yapamayacağınıza göre bütün bunlar zaten iyi kötü her hastanede bulunması gereken birimler.

Oyunda, teşhis merkezlerinden sonra sıra tedaviye geliyor. Eczane ve ameliyathanelerin başı çektiği pek çok yeni bölüm sayesinde farklı şikayetlere, doğru tedavileri uygulama şansına kavuşuyorsunuz. Hastalıkların ciddiyeti ile birlikte gereken uzman hekim




sayısı da artıyor. Örneğin kocaman kafasından şikayet eden biriyle karşılaştığınızda, Inflation odalarına ihtiyaç duyuyorsunuz. Bilinmesi gereken bir diğer önemli nokta da oyunda en ufak bir kan damlası bile göremeyecek oluşunuz.

Theme Hospital'da odaların boyutlarını belirlemek ve gerekli yerlere yerleştirmek Playstation'ın kontrol sistemine alışmış biri için pek de zor olmayacaktır. Yine de kontroller için özel bir mouse kullanmak yerine normal gamepadle boğuşmak zorunda





kalmak sanıldığı kadar basit bir iş değil.

Hastanedeki iç düzenlemelerin tamamlanmasının ardından sıra geliyor personel seçimine. Becerilerine ve ücret talebine göre sıralanan doktorlar arasından seçim yaparken dikkat etmeniz gereken en az bir psikiyatristi, bir araştırmacıyı ve iki cerrahı doktor kadronuza dahil etmek. İşinde uzman doktorların en pahalılarını seçtikten sonra aslında çok da fazla sayıda doktora ihtiyaç duymadığınızı göreceksiniz. Meslek aşkıyla çalışan doktorlarınız zaman zaman ücret arttırımı talebinde bulunsalarda, kadronuz çok şişkin değilse onlara daha fazla para vermek hastane bütçesine büyük bir yük oluşturmuyor.

Bütün bu işlemler tamamlandıktan sonra sıra geldi hastanenizin hizmete açılmasına. Bundan sonra dikkat etmeniz gereken noktalar tüm elektronik cihazların çalıştığından emin olmak, gelişmelere ayak uydurmak, acil vakalarla yakından ilgilenmek ve işlerin tıkırında gitmesini sağlamak.

Belirli bir banka hesabına ve itibara ulaşmanız halinde bir sonraki bölüme geçmekle ödüllendiriliyorsunuz. Theme Hospital'a en baştan başlamak çok büyük çaba sarf etmenizi gerektiriyor. Bu yüzden ilk 5-6 bölüm sırasında büyük ve mükemmel bir hastane hedefinize ulaşmadan bilgisayar ekranından kolay kolay ayrılamayacağınızı fark edeceksiniz. Ne var ki yedinci bölümle birlikte oyundaki yeniliklerin hemen hepsine ulaşmanızın ardından oyunun sürekli olarak kendini tekrar eden yönleri de yavaş yavaş su yüzüne çıkmaya başlıyor. Hasta sayısının inanılmaz ölçüde artmasıyla oluşan iş yoğunluğu bile oyuna ilginizin azalmasının önüne geçemiyor. Aslında daha önceden bu tür oyunların hepsinde bu duyguyla yüzyüze gelmiştim ama ne yazık ki Theme Hospital cazibesini SimCity'den daha çabuk kaybediyor.







Oyunun PC'den Playstation'a aktarılması sırasıda grafiklerin büyük ölçüde korunduğu görülüyor. Grafikler PC'deki yüksek çözünürlük moduyla karşılaştırıldığında biraz zayıf kalmış izlenimi uyandırsa da, en azından düşük çözünülüğe mahkum olmamamız sevindirici.

## Elvis Sendromu

Hastanenin içi ekrana izometrik olarak yansısa da Theme Hospital'ın üçüncü boyuttan hiç nasbini almadığı ortaya çıkıyor. Aslında bu tür oyunlarda önemli olan grafiklerin oyunun tuhaf mizah anlayışıyla mükemmel bir uyum sağlayabilmesi ve bu da büyük ölçüde başarılmış. Hastalarınızın ne gibi sorunları olduğunu onlarla teker teker konuşarak öğrenebiliyorsunuz. Bizimki gibi tuhaf bir hastanenin hastaları da tuhaf oluyor. Bu yüzden de Elvis'e inanılmaz derecede benzeyen Kral sendromuna kapılmış hastalarla karşılaşırsanız şaşırmayın.

Theme Hospital, konusuyla mükemmel derecede uyum sağlayan demolar içeriyor. Ses efektlerine danışma odasından yapılan anonslar hakim. Aslında bu size hastalarla ilgilenen doktorların nerelerde oyalandıklarını görme imkanını tanıyor. Bir süre sonra bu çağrılar sıkıcı gelmeye başlayabilir ama hastanelerin gerçekte da böyle olduğunu unutmamak gerekiyor. Hastaların odalara girerken kapıları çalmaları kalabalık bir çevre hissi uyandırıyor. Yine de Theme Hospital doğru dürüst bir arka plan müziğinden yoksun.

İyi fikir

Konu kıtlığı yaşanan bir dönemde ilginç bir konuya sahip, iyi hazırlanmış ve bir kere oynamaya başladığınızda uzun süre sıkılmayacağınız bir oyun bulmak doğrusu o kadar da kolay olmuyor. Zorluk seviyesine gelince. Bu tür oyunlarda para kazanmak epey zordur ama gereksiz yerlere büyük yatırımlar yapmadıkça kolay kolay da kendinizi kapının önünde bulmuyorsunuz. İlk başlarda banka müdürüne gidip kredi istemek hastanenin gelişimini hızlandırması açısından doğru bir adım olacaktır.

Rakip hastanelerle mücadele etmenin, bozulan alet edevat için tamirci çağırmanın ve zorla kazandığınız parayı hastane çalışanlarına dağıtmanın eğlenceli olabileceğini düşünüyorsanız ve bunları yaparken de kan görmek istemiyorsanız Theme Park kendinize alabileceğiniz en güzel hediye.

Ozan Ali Dönmez

**LEVEL KARNESİ**

**STRATEJİ**

Firma: Bullfrog
Sony Playstation
1 Oyuncu
Memory Card (1 blok)






# DARK OMEN

## War Never Looked So Good

Gerçek şu ki, strateji oyunları uzunca bir süredir diğer oyun türlerindeki gelişmelerden etkilenmeksizin tüm hızıyla altın çağını yaşamaya devam ediyor. Bu yüzden de hemen her hafta bir veya birkaç yeni savaş stratejisi, bilgisayarcı vitrinlerinin en ön sıralarındaki yerini alıyor. Ama bu türe olan ilginin artması bol miktardaki vasıfsız örnek aracılığıyla değil, onların arasından sıyrılmayı başaran az sayıdaki kaliteli yapım sayesinde oluyor. Sonuç mu? Artan talep karşısında bu oyunlardan bazılarını Playstation'a aktarmaktan başka bir çare kalmıyor.




Dark Omen da, yukarıda sözünü ettiğim sürecin bir sonucu olarak konsola aktarılan Electronic Arts yapımı bir 3D savaş stratejisi. Oyunseverlerin yakından tanıdıkları Warhammer fantazi savaş dünyasının etkilerini taşıyan bu oyun, PC'deki Shadow of the Horned Rat'in devamı olarak beğenimize sunuluyor.

Başlıca görevimiz, kral tarafından ülkeyi içinde bulunduğu zor durumdan çekip çıkartmakla görevlendirilen Morgan Bernhardt'ın yerine geçmek ve Dread King isimli cani karşısında kahramanca savaşmak. Adını taşıdığımız kılıçtan alan Grudgebringer ordusunu peşimize takarak, her paralı asker gibi biz de para, şan ve şöhret elde etmeyi hedefliyoruz.

Oyunun en büyük özelliği, savaş ekranlarının oyunseverlere üçüncü boyutu tam anlamıyla hissettirebilmesi. Bu sayede gelişmeleri sabit bir kameradan takip etmek yerine her an tutup çevirebileceğiniz, sağa sola kaydırabileceğiniz ve zoomlayabileceğiniz bir haritaya sahip oluyorsunuz.



Özel Playstation mouse'unuz yoksa kontrollerin her zaman olduğu gibi zorluk seviyesini sırf bu yüzden bir kaç kat arttırdığına tanık olacaksınız. Yine de ekranın sağ alt kısmındaki ufak menü aracılığı ile ulaşılan kontroller, sahip olduğu basit yapı sayesinde işinizi bir hayli kolaylaştırıyor.

### Book of Wisdom

Dark Omen'da üniteler birlikler halinde yönetiliyor. Toplamda onbeş birlik oluşturma şansına sahipmiş gibi gözükseniz de bir savaş sırasında bunların en fazla on tanesinden yararlanabiliyorsunuz. Yani her bölüm için , o bölümün amaçlarına en iyi hizmet edecek olanları seçmeniz gerekiyor. Savaşlara başlamadan önce birliklerinizi bilgisayar tarafından belirlenen sınırlar dahilinde dilediğiniz noktalara yerleştirme şansına sahipsiniz. Çok büyük düşman ordularıyla karşılaşmadığınız sürece askerlerinizi aynı hedefe yönlendirmemeniz farklı yönlerden gelebilecek diğer saldırıları önceden haber almanıza yardımcı olacaktır.

Oyunda, harita üzerindeki yüzey şekillerinin bir süs olmaktan çıkarıldığını göreceksiniz. Yükseltiden faydalanmanız, birlikleri ağaçların ve binaların arkasına gizlemeniz düşman saldırılarının etkisini azaltacaktır. Tamamlanan her bölümün ardından o bölümde kaybedilen asker sayısı ile birlikte kazandığınız para ve experience miktarını da öğrenebilirsiniz. Para, ordunuzu yeni ve güçlü zırhlarla donatmanızı sağlayacaktır.

Asker sayınızda ilk bölümlerde







meydana gelen büyük artış, bundan sonra da ordunuzun durmadan büyüyeceği anlamına gelmiyor. Gereksiz kayıplar, son bölümlere doğru büyük ölçüde pişmanlık duymanıza yol açıyor. Bu yüzden de çok sayıda asker kaybederek bir sonraki bölüme geçmektense, aynı bölümü tekrarlamak daha akıllıca olacaktır. Oyunun bir diğer özelliği de savaşlar sırasında vereceğiniz kararların, oyunun akışını büyük ölçüde değiştirebilmesi.

Birliklerimiz

Dark Omen'da komuta edeceğiniz ünitelerin arasında süvariler, okçular, piyadeler, büyücüler, savaş makineleri ve dev yaratıklar yer alıyor. Ölümsüzler ordusunu haritadan silmek için yapacağınız büyük savaşa dört temel birlikte başlıyorsunuz. Bunlar:

Grudgebringer Cavalry: Hemen her görevde çekinmeden ordunuzda yer verebileceğiniz bu birlikler süvarilerden oluşuyor. Bire bir mücadelerde oldukça başarılılar.

Grudgebringer Infantary: Piyadeler genelde ilk bölümlerde kullanılan, daha sonra ordunuza yeni birliklerin eklenmesiyle gözden düşen birliklerdir. Ama yakın savaşlarda büyük başarı elde etmeleri onların pek çok görevde önemli bir kullanım alanına sahip olmasını sağlıyor.

Grudgebringer Crossbows: Onlar taşıdıkları ok ve yay sayesinde uzaklardaki düşmanların korkulu rüyası. Kısa mesafede başarısız olmalarına rağmen diğer birliklerin arkasına saklanmaları uzun süre hayatta kalabilmelerine yardımcı olacaktır. Yüksek tepelere yerleştirilmiş okçular geniş görüş açısı ve uzun menzilleri sayesinde etrafta kuş uçurtmazlar. Kalabalık gruplar halinde bulunduklarında sadece en



ön sıradaki okçular kullanılabilir haldedir.

Grudgebringer Cannon: Bu birlikler uzaktaki düşmanlar karşısında etkisiz kalsa da, zırhlarla baş edilmesi gerektiğinde en etkili silahınız olacaktır.

Oyun sırasında elde edeceğiniz şan, şöhret ve daha da önemlisi para karşınıza çıkacak birliklerden bazılarının saflarınıza katılmasına yok açacaktır. Bütün dünyaya sırt çevirip de savaşı tek başına kazanamayağınıza göre onlardan en iyi şekilde faydalanmakta en ufak bir zarar dahi görmüyorum. Dost ünitelerden adlarını en çok duyacaklarınız:

Grail Knights: Dost saflarında yer almasından büyük mutluluk duyduğum bu şövalyeler, kolay kolay öldürülemiyorlar. Aynı zamanda oyunda temsil edilen şövalyeler içinde en güçlüleri de onlar.

Knights of the Realm: Şövalye olmaları ve kalabalık gruplar halinde ordunuza katılmaları sanıldığı kadar büyük bir avantaj sağlamıyor.Yine de diğer atlı birliklerle karşılaştıklarında başarılı olduklarını söyleyebiliriz.

Dwarf Warriors: Becerileri ve dayanıklılıklarıyla inkar edilemez bir güce sahipler. Ağır hareketleri onlara komut vermeyi sıkıcı hale getiriyor. Ayrıca hiç de sadık değiller.

Dark Omen'da düşman askerleri size hain tuzaklar düzenleyebilecek kadar gelişmiş bir yapay zekaya sahip. Binbir çeşit efsanevi kahramanın yer aldığı bu oyunda hemen her taşın altından magic öğelerinin çıktığını görecek ve sık sık da büyülere ihtiyaç duyacaksınız.

## Ben mouse isterim

Sonuç olarak oynanabilirliğin yüksek tutulabilmesi için yapımcılarının büyük çaba sarfettiği kolayca farkedilen Dark Omen, grafik ve ses kalitesinin de oldukça yüksek tutulduğu dikkate alındığında strateji severler için iyi bir seçim olarak gösterilebilir. Tabi ki bir mouse sahibi iseniz.

Ozan Ali DÖNMEZ

**LEVEL**
**KARNESİ**

**STRATEJİ**

Firma: Elctronic Arts
Sony Playstation
1 Oyuncu
Memory Card (1 blok)





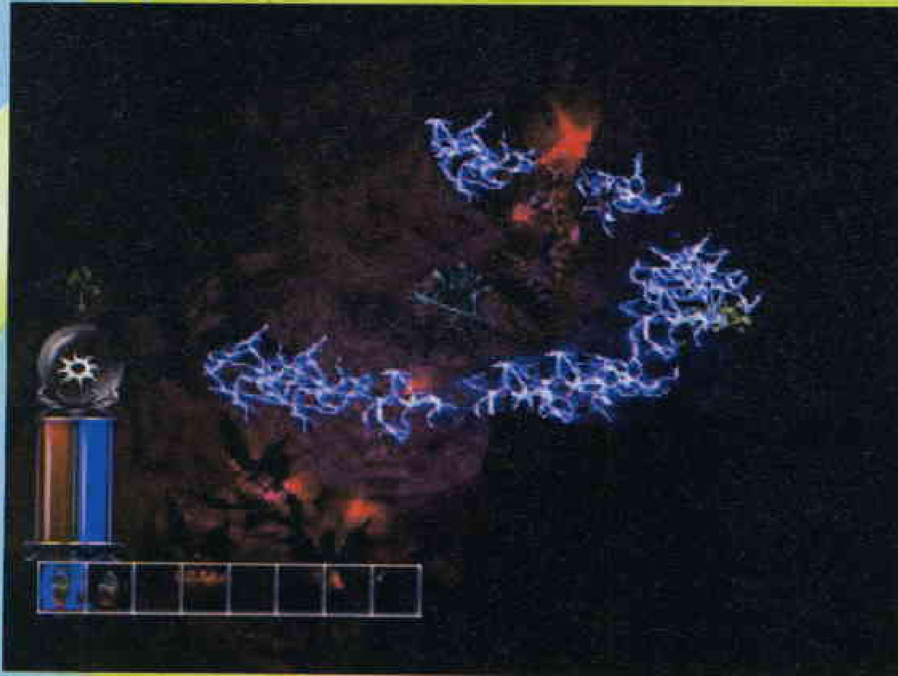

# DIABLO

## Kara Lord Artık Konsol Dünyasında

PC kullanıcısı olmak zor iştir, her şeyden önce acayip işletim sistemleriyle ve benzeri yan programlarla uğraşmak zorunluluğu var. Sonra sistemin çökmesi gibi konsol sahiplerinin asla başına gelmeyen bir bela daima bizim başımıza gelir. Fakat daha da berbatı hızla değişen donanım tipleri, hiç PSX oyunu alırken sistem gereksinimlerine bakma ihtiyacı duyuyor musunuz? Tabii ki hayır, her Playstation oyunu konsolunuzda sorunsuz çalışır, fakat aynı şey PC için geçerli değil. Farklı işlemciler, grafik ve ses kartları, değişken hafıza ihtiyacı, Hard Disk kapasitesi, CD-ROM hızı ve tüm bunların Driver programları PC kullanıcısı için potansiyel birer sorun kaynağıdır, yani kesinlikle başınız ağrır. Ne var ki son yıllarda PC oyun piyasası öyle bir hale geldi ki, genel amaçlı olmalarının dışında bu makineler artık korkunç oyun platformları kimliğine de büründüler. Özellikle RTS, FPS ve Adventure gibi oyunlarda belirgin bir üstünlükleri var. Konsollar ise bu alanlarda biraz geri kaldılar, hele strateji oyunları açısından çok fakir oldukları maalesef bir gerçek. Tabii televizyonların düşük grafik kalitesinin, konsolların genel yeteneklerini bir hayli kısıtladığı da bir başka gerçek, sırf bu yüzden pek çok PC oyununu konsola uyarlamak çok özel çaba gerektiriyor.

### The Butcher's Cleaver

Uzun bir bekleyişten sonra, PC üzerinde yapılmış en iyi oyunlardan biri sayılan ve artık bir klasik olan Diablo nihayet Playstation versiyonuyla konsol sahiplerinin emrinde. Ama ne oyun! Çıktığı günden bu yana adını duymayan kalmış mıdır, doğrusu merak ediyorum. Fakat konusundan yine de biraz bahsedelim. Yüzyıllar önce cehennemin derinliklerinde bir isyan çıkar, bunun sonucunda kara Lord Diablo ve iki kardeşi tahttan indirilip ölümlülerin boyutuna sürgün edilirler. Bu dünyaya adım atan Diablo ve kardeşleri derhal insanoğluna dehşet saçmaya başlarlar, amaçları burayı ele geçirmek, sonra da topladıkları orduyla geri dönerek yeniden cehenneme hakim olmaktır. Fakat bir grup melek buna engel olmak için dünyaya iner, burada gizli bir büyücüler örgütü olan Horadrim ile anlaşan melekler ve Diablo'nun ordusu arasında geçen savaş uzun bir zaman devam eder. Sonuçta meleklerin de yardımıyla Horadrim büyücüleri Diablo ve kardeşlerini yakalayıp, onların ruhlarını üç büyülü mücevhere hapsetmeyi başarırlar. Mücevherler dünyanın dört bir yanında gizli yerlere yerleştirilirler ve böylece bu tehdit bir süre için savuşturulur.



### The Undead Crown

Siz doğup büyüdüğünüz Tritram kasabasına uzun zaman sonra tekrar dönen bir serüvenciyi canlandırıyorsunuz. Kasabaya geldiğinizde oranın kötü güçler tarafından yokedilmekte olduğunu görüyorsunuz, kasabanın yakınındaki terkedilmiş katedral bu güçlerin yuvası olarak önünüzde yükseliyor. Katedrala girdiğinizde oranın eski bir tapınağın kalıntıları üzerine yapıldığını göreceksiniz. Bu kalıntılarda bir zamanlar Diablo'nun ruhunu içeren mücevher saklıdır. Ne var ki o artık serbest kalmıştır, şimdi planlarını gerçekleştirmek üzere bir ordu kurmaktadır. Çok geç olmadan birilerinin onu durdurması gereklidir. Önünüzde tuzaklar, gizli bölümler, cehennem iblisleri ve tabii hazinelerle dolu tam on






altı bölüm var, üstelik arada temizlemeniz gereken sürpriz katları da saymıyorum. Burada oyunun benzerlerinden üstün olmasının sebeplerinden biri yatıyor, Diablo her yeni oyunda tamamen rastgele olarak on altı yeni seviye yaratıyor, yani yeni baştan başlanan her oyun tam bir bilinmeyen, bir sürprizler dizisi.

## The Dragon's Breach

Oyunda seçip yönetebileceğiniz üç farklı karakter var, bunların görünümleri gibi yetenekleri de kendilerine has. İlerledikçe karakteriniz gelişecek ve kuvvetlenecektir, bu yeni büyüler öğrenmek anlamına geldiği gibi, olan büyü ve silahları daha verimli kullanabilmek, ayrıca çok daha ağır silah ve zırhlarla donanabilmek demek. Şimdi karakter sınıflarına bir göz atalım:

**Rogue:** Bu karakterin en yetenekli olduğu silah ok ve yaydır. Bunun haricinde hafif kılıç ve kalkanları da donanabilen Rogue, büyü kabiliyeti açısından orta karar bir karakter sayılır. Aşırı ağır zırhlar ve özellikle de baltalar bu karakter için pek uygun sayılmaz. Bu karakterle oynamak nispeten kolaydır, ancak kalabalık grupların arasına dalmaktan özellikle kaçınmak gerekir.

**Warrior:** Gerçek bir yakın dövüş ustası olan Warrior ağır zırhları ve baltaları başarıyla donanabilir, iyi bir kılıç ve kalkan kuşandığında ise en kalabalık grupların saldırısından sağ kurtulabilir. Ne var ki büyü yeteneği açısından pek parlak sayılmaz, fakat yine de temel büyüleri başarıyla uygulayabilir. Kas gücü açısından en büyük potansiyele sahiptir, ama çevikliği Rogue kadar yüksek değildir.

**Sorcerer:** Büyü gücüyle düşmanlarınızı dümdüz etmek isterseniz bu karakteri seçeceksiniz demektir. Fakat oynaması en zor karakter olduğunu unutmayın, çünkü büyü potansiyeli neredeyse sınırsız olmasına rağmen silah ve zırh kullanımı açısından hemen hemen umitsiz bir tiptir. Ve seviyeler ilerledikçe karşılaşacağınız yaratıkların büyüye dirençleri de artacaktır.

Oyunda karakterinizi geliştirmenin farklı yolları var, normal tecrübe kazanmanın dışında çeşitli büyü kitapları, özel iksirler, büyülü donanımlar ve farklı etkileri olan mihraplar sayesinde savaşma kabiliyetinizi normal sınırların üzerine çıkarmak çok mümkün. Oyun esnasında bunları mahzenlerde bulabilir ya da köyde bulunan dükkanlardan satın alabilirsiniz. Bunun dışında mavi iksirler büyü enerjinizi, kırmızılar hayat enerjinizi ve altın rengi olanlar her ikisini birden tazelerler.



Aşağı inerken çantanızda bunlardan yeterince bulundurmanız şarttır.

## Vell of Steel

Oyuna böylece bir göz attıktan sonra, bir de PC versiyonu ile arasındaki farkları ve genel atmosferini ele alalım. Şahsen ben PC versiyonunu çıktığı günden beri oynuyorum ve kanımca yapılmış en çekici, en sürükleyici oyunlardan biri. Müzikleri ve grafikleri gerçekten muhteşem, ne var ki konsol versiyonunda grafikler normalden yüzde yirmi beş daha büyük tasarlanmış, böylece grafik kalitenin korunmasına çalışılmış. Bunun dışında PC versiyonunun arabirimi Mouse düşünülerek tasarlandığından burada da bir yeniden yapılanma söz konusu. Öncelikle karakterinizin yönetimini yön tuşları vasıtasıyla yapıyorsunuz, hedef seçme işlemi ise yarı otomatik hale getirilmiş. Savaşçınız doğrudan en yakındaki düşmana yöneliyor, uzaktaki hedeflere büyü yapmak içinse hedef seçmesini beklemeniz gerekli. Gamepad kullanmaya alışmış oyuncular için bu büyük kolaylık, ben hep Mouse ile oynadığımdan alışmakta biraz güçlük çektim. Oyunun bir diğer iyi yanı iki kişilik oyunlara destek vermesi, böylece aynı makinede iki karakter omuz omuza dövüşebilir. Fakat ayrı ekranlar kullanılmamış olması oyuncuları biraz zorlayacaktır, üstelik Deathmatch seçeneğine de imkan tanımıyor. Yine de o zindanlarda oyuncular birbirlerinden pek ayrılmak istemeyecektir kanaatindeyim. Bunun dışında büyü defterinizi kurcalarken oyunun donması da faydalı bir gelişme olmuş, bu sayede rahatça gereken büyüleri seçebilirsiniz. Bence oyunun en sıkıcı yanı bölümler arasında geçen yükleme sürelerinin oldukça uzamış olması, tabii Playstation CD hızı ve hafıza miktarı buradaki en kısıtlayıcı etkenler. Bir oyunu kaydetmek ve yüklemek ise inanılmaz uzun sürüyor, üstelik her kayıt için 10 Block Memory Card hafızası gerekli! Genel olarak ele alındığında PSX üzerinde buna benzer bir oyun mevcut değil, böyle bir PC şaheserinin konsola uyarlanması genelde zor bir iştir, ancak bu defa Electronic Arts işini oldukça iyi yapmış denebilir. Eğer PC üzerinde hiç oynamadıysanız o zaman bu kaçırmamanız gereken bir baş yapıt, fakat ben şahsen yine de PC versiyonunu tercih ederim. Kimbilir, belki de bunun tek sebebi alışkanlıklarımı kolayca terketmeyişimdir. Bu oyun beş yıldız almayı her zaman hakketmiştir, konsol versiyonu için de aynı şey geçerli, sakın kaçırmayın.

War Lord





# SONY PLAYSTATION HİLELERİ

***İşte bu ay için derlediğimiz Playstation hileleri, aradığınız özel bir hile varsa bize iletin, bulabildiklerimizi sonra ki sayılarda yayınlayalım.***

## Codename: Tenka

Oyundaki tüm silahları elde etmek için önce oyunu dondurun, sonra L1 tuşuna basılı tutarken sırasıyla Üçgen, R1, Üçgen, Kare, R1, Daire, Kare, Kare girin. L1 tuşunu bıraktığınızda tüm silahlar seçilebilir olacaktır.

Oynamak istediğiniz herhangi bir bölümü seçmek için ise yine oyunu dondurun ve bu defa L2 tuşunu basılı tutarken sırasıyla Daire, Daire, Kare, Üçgen, R1, Kare, Üçgen, Daire girin. L2 tuşunu bıraktığınızda bölüm geçme imkanınız olacaktır.

## Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Password menüsüne gidin ve oradan aşağıdaki kodları girin:

**Sonsuz hak:** GTTBHR
**10 Sağlık iksiri:** NXCVSE
**Fatality:** Düşen rakipten bir adım uzaktayken Sağ, Aşağı, Sağ+High Punch.

| Seviye | Kod |
|---|---|
| Wind | THWMSB |
| Earth | CNSZDG |
| Prison | RGTKCS |
| Water | ZURKDM |
| Fire | JYPPHD |
| Bridge of Immortality | QFTLWN |
| Qhan Chi's Fortress | ZCHRRY |

## NFL Quarterback Club '97

Bu oyunda gizli takımlara ulaşabilmek için önce Team Select ekranına gidin. Orada sırasıyla L2, Üçgen, R2, R2, L2, R2 tuşlarına basın, eğer doğru yaptıysanız yüzden fazla yeni takıma ulaşabileceksiniz.

## Nuclear Strike

Password ekranına gidin ve oradan aşağıdaki kodları girerek istediğiniz bölüme geçin:

1-Delta: JUNGLEWAR
2-Isllant: CUTTHROATS
3-Peace 1: COUNTDOWN
4-Peace 2: PLUTONIUM
5-DMZ : PUSAN
6-Fortress: ARMAGEDDON
7-Gizli Bölüm LIGHTNING: LIGHTNING

## Madden Nfl '98

Bu oyunda gizli takım ve stadyumlara ulaşabilmek için öncelikle FRONT OFFICE ekranına gidin, sonra CREATE PLAYER seçeneğinden aşağıdaki kodları girin.

Gizli takımlar ve kodları:

**EA Sports All-Stars:** ORRS HEROES
**Tiburon Development Team:** LOIN CLOTH
**All-Time All-Madden:** COACH
**All Sixties Team:** PAC ATTACK
**All Seventies Team:** STEELCURTAIN
**All Eighties Team:** GOLD RUSH
**NFC All-Pro Team:** ALOHA
**ACF All-Pro Team:** LUAU
**All-Time Stat Leader Team:** LEADERS

Gizli stadlar ve kodları:

**Alameda County Coliseum:** SNAKE
**Astrodome:** JETSONS
**Joe Robbie Stadium:** DANDAMAN
**Municipal Stadium:** DAWGPOUND
**Old West Stadium:** GHOST TOWN
**RFK Stadium:** OLDDC
**Tampa Stadium:** BIG SOMBRERO
**Tiburon Sports Complex:** JSHARKSFIN

## Robotron X

Aşağıdaki kodları oyun esnasında doğrudan kullanın, her hile bölüm başına beş defaya kadar kullanılabilir.

**Flame:** Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ, Daire
**Pulse:** Yukarı, Daire, Aşağı, Sağ, Kare
**Speed:** Sol, Sol, Sağ, Sağ, Üçgen
**Shield:** Aşağı, Sol, Kare, Daire
**2 Yönlü Atış:** Yukarı, Üçgen, Yukarı, Üçgen
**3 Yönlü Atış:** Sağ, Sağ, Kare, X
**4 Yönlü Atış:** Aşağı, Aşağı, Yukarı, Daire

## Treasures of the Deep

Oyunu dondurun ve kodları girin:
**Sonsuz sağlık:** Aşağı, X, Sol, Kare, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Üçgen,




Sağ, Sağ, Daire, Daire, Üçgen, Üçgen, X, X
**Sonsuz hava:** Aşağı, X, Sol, Kare, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Sağ, Sağ, Daire, Daire, Üçgen, Daire, X, Kare, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol
**Tüm malzeme:** Aşağı, X, Sol, Kare, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Sağ, Sağ, Daire, Daire, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1
**Tüm silahlar:** Aşağı, X, Sol, Kare, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Sağ, Sağ, Daire, Daire, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1
**Bölüm geçme:** Aşağı, X, Sol, Kare, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Sağ, Sağ, Daire, Daire, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Aşağı, Aşağı, Aşağı

## Time Commando

Maksimum enerji almak için önce oyunu dondurun, sonra SOUND FX şıkkını aydınlatıp sırasıyla şu tuşlara basın, X, Üçgen, Üçgen, Daire, X, Üçgen, Üçgen, Daire, Kare, Kare, X






# Hollywood Kuşu

***Bir kere daha kirli çamaşırlarla dolu sayfamıza hoş geldiniz. İşte bu ayın filmi:***

## Bir Koca Şart mı?
### Picture Perfect



Jenniffer Aniston'ın canlandırdığı Kate Mosley bekar bir kadın. Hem de erkeklerden yana epeyce talihsiz. Kate çalıştığı şirkette terfi etmek istiyor ve istediğini tabii ki alamıyor. Neden mi? Çünkü patronu evli bir kadına ihtiyacı olduğunu söylüyor. Yani ödeyecek faturaları, dolayısıyla da şirkete gönülden bir bağı olan bir kadına. Bir gün Kate'in samimi bir arkadaşı patronuna Kate'in bir düğünde çekilmiş resmini gösteriyor. Her nasılsa Kate resimde Nick isimli bir fotoğrafçıyla birlikte görünüyor. Nick'i canlandıran Jay Mohr'u böyle holivut işlerine meraklı olanlarınız, "Jerry Maguire"dan hatırlayacaklar. Neyse patron bu resimdeki gençle Kate'in nişanlı olduğuna inandırılıyor ve Kate istediği terfiiyi kazanıyor.

Kate patronuna gidip dürüst olmak yerine oyunu sürdürüyor çünkü 2 önemli sebebi var:

1) Terfiisini korumak istiyor.

2) Kevin Bacon'ın canlandırdığı bir kronun gözüne girmek istiyor.

İşte "Bir Koca Şart mı"nın aptal senaryosu böyle zuhur ediyor. Eğer arada bir konunun ne kadar salakça olduğunu unutmayı başarabilirseniz film eğlenceli olabiliyor. Çünkü Jennifer Aniston bir şekilde iyi bir komedyen ve yeteneğini konuşturmayı biliyor. Film baştan sona biraz karışık. En sonda dahi Kate'in Nick ile yukarda bahsettiğimiz krokodil arasında karar veremenesi süper doğrusu.



Bir sorun daha var. Anisto'nun filmde giydiği kılıklar bir felaket. Kadınları böyle görmek istemediğimize eminiz.

Bütün bunlar incir çekirdeğini bile doldurmuyor diyenlerinize bir tek sözüm olacak zaten şu an holivutun ılıman sularında, yüzeysizlik denizinde boğuluyoruz. O yüzden bunları konuşuyoruz. Bir daha olmasın diye.

"Bir Koca Şart mı" iyi bir film mi? Pek öyleymiş gibi durmuyor doğrusu. Yine de biraz daha kısa olmak ve tv'de seyredilmek şartıyla katlanılabilirmiş gibi bir havası var. Bu da tabii ki hiç bir şey demek.

Neyse ortamlarda fena olmayan filmler var. Blues Brothers 2000, Tibet'te 7 Yıl gibi. Bir de harika bir film olan Ateşkes var. Eğer yazın sinemaya gitmek zorunda kalacak kadar acınacak durumdaysanız bunlarla oyalanabilirsiniz.

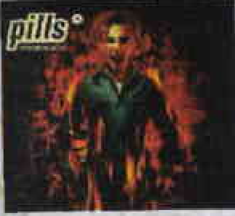
Böylece Holivut Kuşu bir kere daha sizi aptal bir filmin sıkıcı kollarından kurtarmış oluyor. Her zamanki gibi diyeceğiniz bir şey varsa

shadow(young.com.tr adresine diyebilirsiniz.

Çağdaş Koçyiğit

# AYIN ALBÜMLERİ

***Bu ay da sizler için üç albüm seçtik. Albümlerde bulunan bazı parçalardan alıntıları Level Multimedia CD'sinde dinleyebilirsiniz.***




## Elektronik Haplar

Bir gün televizyonu açtığımda o acı manzarayla karşılaştım. MTV şifreli yayına geçmişti. Zaten yeteri kadar para kazanıyorlardı ama hep daha fazla mantığıyla hareket edip belki de bana ve benim gibi bir çok insana en büyük kötülüğü yapmışlardı. O günden sonra elidem mumla köşe bucak dolaştım. Ve aramalar sonunda EMSIEM'i buldum. Son zamanların en hırçın klibiyle de orada karşılaştım zaten. İçinde benim boyum kadar (1.91) kolonlar olan ve deri giysili çılgın insanların depriştiği bir odada geçen bir videoo seyrettim. Bu klibin sahibi Electrocaine isimli albümden çıkan ilk videosuyla Pills'ti. Hemen gittim ve albümünü aldım. İşte asıl konumuz. Pills elektronik müziğin yeni yeni ortaya çıkmaya başladığı zamanlarda bu işe başlayan ve bugüne kadar gelmeyi başarmış bir insan. Albümü tam bir elektronik müzik yapımı olarak düşünebiliriz. Synthesizer ve bir çok ilginç sesi birleştirmiş. Parçalar çok temiz bas vuruşlarına sahip. Her ne kadar basa önem veriyormuş gibi bir his verse de, tizler her zaman ön planda. Öyle bir tondan başlıyor ve tizleşerek devam ediyor ediyor ediyor ediyor... Vokaller ise özellikle anlaşılmaması için kullanılmış gibi, zaten çok fazla bir vokal de yok.

Rokokolu Pasta

## This Is Hardcore

İngiliz müziğinin temsilcilerinden Pulp'ın yeni albümü çıktı. 1995 yılında çıkardıkları Different Class ile başarıyı tepesinden yakalamışlardı. Bu albümle Mercury ödülünü kazandılar. Bundan daha önemli olan ise, tüm dünyada satışlarının 1 milyonun üzerinde olması. Tamamen ticari kaygı. 1997 yılında serin bir Kasım sabahı dünyaya getirdikleri Help The Angel isimli Single'ı da bünyesinde bulunduran albüm, Island Records'dan çıkan 3. albümleri. Su yüzeyine ilk çıktıkları zamanlarda -yaklaşık olarak 4 sene önce- yeni bir New Kids On The Block havasında olan Pulp, özellikle temiz yüzlü solistleri ile genç kızlar arasında bayağı bir sükse yapmıştı. Ve tabii ki normal olarak tüm delikanlıların kara listesine bir numaradan girmişlerdi. Disco 2000'den bu yana bayağı yol katetmiş görünüyorlar. Belki de Oasis'in yakaladığı başarıdan etkilenmişler -bilemem- veya içlerinden gelerek Pop'tan uzaklaşıp, biraz daha Rock müziğe yaklaşmışlar. This Is Hardcore ile İngiltere albümler listesinde ve bu albümden çıkan ilk parça olan A Little Soul ile de Single listesindeler. A Little Soul'a çektikleri ilginç klip ile albüm kapağı birbirlerini tamamlıyor. "Büyüme zamanı geldi -yaşlanmaktan korkma- Yüzleş ... Sen gençsin" Pulp öyle diyo...

Bir radyo daha: Rock ağırlıklı yayın yapan ama bunun yanında hemen hemen her tür müziği dinleyebileceğiniz bir radyodur 106.5'den yayın yapan Doğuş Fm.

K.T.




## Dedeler Konser Verdi

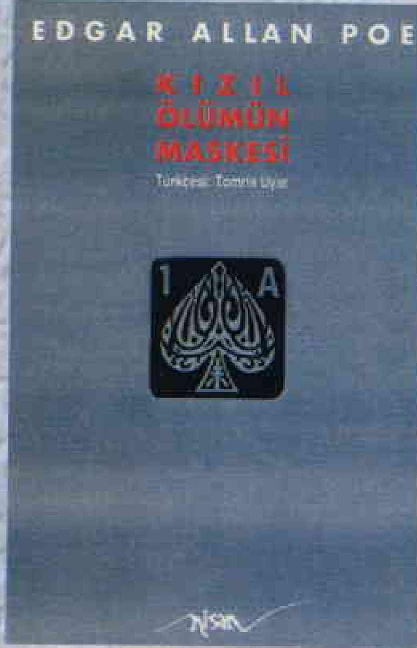
Rock'ın dinozorları diyebileceğimiz Deep Purple geçtiğimiz ay Türkiye'de de bir konser verdi. Yeni albümlerinin tanıtmak amacıyla verdikleri konserden sonra ben de onlar hakkında yazmazsam hakkım geçer diye düşündüm ve hemen gidip Abandon'ı (Kendisi yeni albüm olur) aldım. Ama aldığım sırada canımı halen orta yerinden sıkan bir olay oldu. Her şey çok güzeldi. Onlarca mavi kapaklı Deep Purple albümü yan yana duruyordu. Ama durdukları yerin üzerinde kocaman, belki de 125 punto büyüklüğünde Pop Rock yazıyordu. Rock müziğin babaları, dedeleri hatta temel yapıtaşı diyebileceğimiz bir grubu Af ile bir tutmak hiç de hoş bir davranış değil. Ama biz bunlara alıştık. Belki de Techno reyonuna koyulmadığı için şükretmek gerekir. Neyse bu son albümlerinde artık gerçekten yaşlandıklarını kabul etmek gerekir. Özellikle Child In Time'daki üstün performansıyla damardan giren Ian Gillan'ın sesi gücünü kaybetmiş. Tarzlarında ise en ufak bir değişiklik yok. Aynı şok girişler, aynı bunalıma sokan yavaşlamalar ve de "öldürücü" diye adlandırılan gitar soloları devam ediyor. Ne de olsa eski topraklar.

101.1 Frekansından yayın yapan bu ayki radyomuz, özellikle İstanbul'da yaşayanlar çok fazla şey ifade ediyor olsa gerek. İlk açılan Rock radyolarından ve şu an kendi tarzında tek olan Kent Fm. Aaı Henry...

Sabotage

# Ayın Kitapları

***Sizler için, korku ustası Edgar Allan Poe'dan ve bilim kitaplarında gerçek bir otorite olan Carl Sagan'dan birer kitap seçtik.***




**Kızıl Ölümün Maskesi - Edgar Allan Poe**

Çoğu insan korku edebiyatının ustasını ve yaratıcısını Stephen King sanır, fakat aslında bu tarzın üstadları ilk eserlerini çok daha eski dönemlerde ortaya koymuşlardır. Özellikle içlerinde bir isim vardır ki, onu bilmeden korku ve gizem meraklısı sayılmak mümkün değildir. Hayır, H. P. Lovecraft dışında biri, Edgar Allan Poe. Bu Amerikalı yazarın eserlerine ülkemizde sıkça rastlamak pek mümkün değildir. Nitekim dilimize çevirisi Tomris Uyar tarafından yapılan ve Nisan Yayınları tarafından basılan Kızıl Ölümün Maskesi adlı kitabı bulmak sizi biraz uğraştırabilir. Bu kitap esasen Poe tarafından kaleme alınmış olan en bilinen on adet kısa öyküyü içermekte. İlk öykü ise kitaba adını veren Kızıl Ölümün Maskesi isimli eser. Edgar Allan Poe bazılarına göre deli, bazılarına göre ise gerçek bir dahidir. Ancak ne olursa olsun yapıtlarında insan ruhunun derinlerine inen ve düşüncelerine işleyen bir yönün bulunduğu inkar edilemez. Mesela burada yeralan eserlerinden Kızıl Ölümün Maskesi, Usherlar'ın Çöküşü ve Kara Kedi gibi hikayeler katıksız birer korku hikayesi iken, Kalabalıkların Adamı, Altın Böcek ve Bir Haftada Üç Pazar gibi hikayeler daha ziyade insan psikolojisini incelemeye yöneliktirler. Hatta bu tip psikolojik hikayelerde ölçülü bir mizahi öğe kullanılmış, özellikle bağnaz düşünce yapılarının insanı nasıl yanılttığı ince bir alayla işlenmiştir. Korku hikayeleri ise bizi delilikle dahilik arasındaki sınırı sorgulamaya itecek kadar incelikli tasvirlere yer veriyor. Tabii burada şöyle bir sorun var, her noktada şiddete, bolca dökülen kana ve parçalanan cesetlere rastlamaya alışan çağımız insanı üzerinde bu hikayeler ne denli etkili olabilir? Çünkü Poe hikayelerinde bir kıyma makinesi üslubu kullanmıyor, onun hikayeleri daha ziyade kabuslarınızda görebileceğiniz derin ve korkutucu gölgeleri taşıyor, o gölgeleri görmek için ise bir televizyon ekranından çok daha fazlasına ihtiyaç var.




**Kozmik Bağlantı - Carl Sagan**

Bilim dünyasının yakınlarda kaybettiği büyük isimlerden biri olan Carl Sagan'ın Cennetin Ejderleri kitabını daha önce tanıtmıştık. Kozmik Bağlantı daha sonra yayınladığı ve evrende akıllı yaşamın bulunması ihtimalini sorguladığı bir başka kitabı. Biyoloji, astronomi ve özellikle de astro-fizik konularında gerçek bir otorite olan Carl Sagan, öncelikle NASA bünyesinde gerçekleştirdiği uzay çalışmaları sonucu edindiği tecrübelere yer verdiği kitapta, dünyamız üzerinde bulunan yaşam formlarının zenginliği, ayrıca evrenin genel fiziksel yapısı gözönüne alınıyor, sonra da buradan yola çıkılarak evrende başkalarının olup olmadığı sorusuna yanıt aranıyor. Öncelikle şunu belirtmek gerekir ki, kitap oldukça uzun bir süre önce yazılmıştır ve bugüne dek geçen yirmi yıldan fazla bir sürede bu konularda büyük gelişmeler yaşanmıştır. O yüzden kitabı okurken yaşanan gelişmeleri hesaba katmak gereklidir, ne var ki Sagan'ın renkli ve ilginç anlatımı bence aradan bin yıl geçse bile bu kitabı okunmaya değer kılacak bir öğedir.

Yazar kitapta yabancı uygarlıklar fikrine tipik bilimadamı şüpheciliği ile yaklaşmakta, fakat tıpkı bir çocuk gibi içten içe bu fikre yürekten inandığını da sezdirmekten kurtulamamaktadır. Aslında eğer siz de benim gibi bu alanda birşeylerin döndüğünü ve birilerinin bazı şeyleri örtbas ettiğini düşünüyorsanız, bu kitap hayalkırıklığı yaratabilir, çünkü UFO meseleleri en hafif tabirle "temelsiz iddialar" olarak geçiştiriliyor.

Ancak bu tip iddialara günümüzde bile "deli saçması" yaftası yapıştırıldığını düşünürseniz, kariyer sahibi bir bilimadamının sevdiği meslekte kalabilmek için nasıl dikkatli adım atması gerektiğini görüp anlayışlı davranırsınız.

Sonuçta Sagan "onlarla" tanışmadan ölmek istemediğini ve aksi taktirde gözünün arkada kalacağını söylemiş bir adamdır. Kitabın dilimize çevirisi Maktav Dinçer tarafından yapılmış, yayınevi ise E Yayınları.



# Posta Kutusu

***Hepinize merhaba, bu ay kısa konuşacağım, çünkü çok mektup az yer var. Yalnız, belirtmem gereken iki nokta var: Birincisi poster/demo istediğiniz soruları veya zaten daha önceden yapmış olduğumuz şeyleri yapmamızı istediğiniz soruları burada cevaplamayacağım, yani 3. sorudan 5. soruya atlanılmasının sebebi 4. sorunun tarafımdan boşuna yer kaplamasın diye kırpılmış olmasıdır. İkincisi, bu köşe giderek alternatif bir Cheat sayfası olmaya başladı ve bu beni hayli rahatsız ediyor. Bundan sonra istenen Cheat'ler, Cheat sayfasında yayınlanacaktır. Duyurulur (ama bu istisnalar olamaz demek değil)***

Ben Mert. Derginizi 2. sayısından beri non-stop eksiksiz alıyorum. Çok da memnunum. Özellikle CD'leriniz mükemmel. Herhalde bunları söylemek için mail yazmadığımın farkındasınızdır. Sorulara geçiyorum:

1) Öncelikle ben sizinle beraber kardeş yayın olan CHIP dergisini de hiç bir ay kaçırmadan Eylül 96'dan beri alıyorum,ondan da memnunum. Belki küçük bir ayrıntı ama Mayıs Chip'deki reklamınızda (Level'ın) Multimedia CD'sinde BattleCruiser 3000 AD ve diğer programların tanıtımı vardı. Şimdi siz bana bu ayki editör yazısını okumamı söyleyeceksiniz ama onda sadece Battle Cruiser'ın mazereti var.(geçerli bir mazeret). Ama bence poster yerine gene Multimedia CD'si verebilirdiniz. Ayrıca bence posteriniz o kadar güzel değildi. Belki elinizde olan bir şey değil ama ortada olsa posteri yıpratmadan daha kolay çıkartabilecektik yada ek olarak verebilirdiniz. Ha unutmadan posterdeki oyunlar daha güzel olabilirdi. (Not: Madem bu kadar eleştiriyorsun dergiyi alma kardeşim diyebilirsiniz ama dikkat ettiyseniz bunlar yıkıcı değil yapıcı eleştiriler)

2) Gene bu ayki (mayıs) Playstation oyun açıklamalarınızda Need For Speed III'ü açıklarken yazar arkadaş (Mad Dog) oyun daha çıkmadan ben açıklıyorum demiş ve ayın 20'sinde hem PC hem de PSX versiyonunun geleceğini yazmış. Ancak ben PSX versiyonunu kuzenimde yaklaşık olarak 20-25 Nisan tarihlerinde oynuyordum. Bu o kadar önemli değil. Ama umarım PC versiyonu 20 Mayısta çıkar. Çünkü Internet'te ne kadar NFS3 sitesi varsa hepsi Bookmark'larımda. Bazıları "coming in fall" derken bazılarıda "coming in this month" demiş. Sizin derginin Nisan sayısında haber bölümünde NFS3 vardı. Sizde çok yakında demişsiniz. Umarım öyle olur.

3) Sizden Level CD' sinde biraz daha yeni oyunlara yer vermenizi istiyorum. Şimdi bazı arkadaşlar daha ne kadar yeni olsun diyecekler ama, mesela geçen ayki Red Alert ve bu ayki Quake 2 demosu pek yeni değil.

4) Şimdi benim bilgisayar P166 MMX 32 Ram ve 2.5 GB. Ha bir de Monster 3d var. Monster dışında diğer özellikleri alalı tam 1 sene oluyor. Geçen senenin NASA bilgisayarları sayılabilecek bu sistem şimdi 500$'a bulunuyor. Sizce bu bilgisayarı 64 RAM mi yaptırsam, P2 266'mı alsam yoksa Monster 3DII'mi alsam hız daha fazla farkeder (Monster olmayacağına eminim ama neyse 3 şıklı olsun diye ekledim ehe)

5) Umarım şu andaki kalite çizginizden ödün vermezsiniz. Daha nice 1 yaşlar kutlarız inşallah.

Sevgilerle;
Mert Yentür

◆

**Sevgili Mert**

1) Poster vermemizin o CD'nin olmamasıyla uzaktan yakından ilgisi yoktu. CD'yi bastırırken çıkan büyüüük bir sorun nedeniyle o ayın multimedia CD'si güme gitti.

2) Ben de umuyorum. Arabayla polisten kaçmayı oldum olası sevmişimdir.

3) Red Alert demosu vermemiz tamamen geyiğine yapılmış bir atraksiyondur. Daha önce kimsenin vermediğini görünce, bari biz verelim dedik.

4) Bence senin açından en hayırlısı (ve tabiki en pahalısı) P2 266 Upgrade'i.

5) Çok sağol.

◆

**Sevgili Level (Kick the ass writer),**

Benim adım Hüseyin ve derginizin fanatik bir okuyucusuyum. Level'in ilk çıktığı günden beri kendimi tam bir bilgisayar kurdu gibi hissetim. Çünkü Level sayesinde birçok eksik bilgiyi aklımdakilerle tamamlama fırsatı buldum. İngilizce'yi yeni öğrendiğinizi bu kadar açıkça belli etmenize gerek yoktu. Bir arkadaş ve okuyucu olarak "writer" kelimesini "authoг" ile değiştirmenizi tavsiye ederim. Size soracağım birkaç soru var.

1) "Blood II" adlı oyun piyasaya çıktı mı? Eğer çıkmadıysa ne zaman çıkacak?

2) Nisan derginizde çıkan, Pınar Alsaç'ın makalesindeki fikirlere katılıyorum. Onun isteklerine cevap verebilecek misiniz?

3) "Dark Omen" adlı oyunun demosunu ne zaman vereceksiniz?

4) Daha önce verdiğiniz gerçek, full oyun CD'si gibi en yakın zamanda, tekrar ne zaman bize böyle bir oyun verebilirsiniz? İsmi ne olacak?

Sevgiler (ve iyi İngilizce çalışmalar), teşekkürler.

Hüseyin

◆

**Sevgili Hüseyin**

Babanın İngilizce öğretmeni olduğu izlenimini verdin bana. Her ne kadar kendimi savunmayı sevmesem de, savunicim. Biiiir: Yaklaşık 11 senedir İngilizce biliyorum, nede olsa KAL'lıyız. İkiiiii: Author, kitap yazarlarına denir, dergi yazarlarına dışarıda ne denir bilmiyorum, ama biz Writer deriz. Ve üüüç: vasiyetini çabucak yazmanı öneririm çünkü beni çok kızdırdın.

1) Blood II yaz sonuna doğru geliyor, hem de öyle bir geliyor kiii. Piyasada FPS adına ne varsa hepsini çiğ çiğ yiyecek gibi. Grafikleri, sesleri bir yana bırakın (ki Net'ten okuduğuma göre şimdiye kadar görülmemiş derecede güzelmiş), atmosferi tüylerinizi diken diken edecek kadar korkunç olacakmış. Düşman zekası üst düzeyde ve şimdiye kadar görmediğiniz çeşitlilikte olacak. Mesela bir tür parazit var, masum insanların içine girip, onları yavaş yavaş öldürmesi daha güç olan yaratıklara dönüştürüyor. Bir diğer düşmanınız yaralandığında çıldırmış gibi üzerinize saldırıp, mermisi bitince yumruk atmaya, son çare olarak da üzerindeki bombanın pimini çekip sizi sevgiyle bağrına basmaya çalışıyor. Tabii, bunca kötülüğe karşı yanlız değilsiniz. İlk oyundaki adamımız ölü arkadaşlarını diriltmeyi başarmış, ve onlar artık 4 kişiler. Vee (sıkı durun) kullanabileceğiniz 40 çeşit silah

var. Her karakter her silahı kullanabiliyor ama bir seferde taşıyabileceğiniz silah sayısı kısıtlanmış. Uzun lafın kısası Blood 2: The Chosen geldiği zaman, yer yerinden oynayacak (bu arada çaktırmadan habercilik de yapmış olduk).
2) Tabii, onun istediği gibi bir oyun geldiğinde, standartlarımıza uyuyorsa kesin açıklarız.
3) Level'ın Mart 98 CD'sinde vermişiz ya.
4) Onu da geçen ay verdik ya.

◆

**Sevgili Level Çalışanları,**
Piyasadaki en iyi dergi olmak zor olsa gerek, işte bu yüzden size yazıyorum. Bilgisayarımın özellikleri; P 166 Mmx, 16 Mb Ram, 6x Cd Rom, 16 Bit Creative ses kartı, ......... Artık sorularıma geçeyim:
1) Dos'ta herhangi bir oyun oynarken, eğer oyunun seslerini ayarlayıp ta oyuna başlarsam en fazla 5 sn oynuyorum ve sonra her şey kilitleniyor. Fakat oyunda "Ses kartım yok" seçeneğini seçersem, sessiz sessiz saatlerce oynayabiliyorum. Win 95'te ise sesli veya sessiz oyunları kilitlenmeden oynayabiliyorum. Fakat yine Win 95'te iken bir Dos oyununu sesli açarsam kilitleniyor.
Yani anlayacağın bilgisayar ayvayı yemiş, hapı yutmuş.
2) Derginizin 80 sayfa olması çok güzel. Ayrıca 2 CD vermeniz de çok iyi!
3) Şu film CD'leri var ya, işte bunlar bazı yerlerde 4 milyon, bazı yerlerde 2 milyon. Aynı CD'ler, kutusunda, orijinal, açılmamış. Yav niye böyle? Ayrıca bu CD'leri 1 Mb S3 Trio ekran kartında tam ekranda, cam gibi izleyebilir miyim? Yoksa ufacık ekranda mı izlerim?
4) Larry 8 ne zaman geliyor?

Saygılarımla
Worm

◆

**Sayın Worm (!)**
1) Ben burada bir soru göremedim, ama anladığım kadarıyla sorununa bir çare söyliim: Ses kartının sürücü disketini al ve Dos sürücüsünü yeniden Install et.
2) Sen öyle diyorsun. Baksana millet 'şunu da yapın, bunu da verin' diyip duruyor. Valla böyle giderse günde 3 saat uyumaya başlıyacaz.
3) Bir kere onların hiçbiri orijinal değil, hepsi Uzak Doğu veya Balkan ülkelerinde basılmış kopya CD'ler. CD'lerin fiyatları, CD'yi aldığınız bilgisayarcının insaf duygusuyla ters orantılı oluyor. Yani aslında herkes aynı malı aynı fiyata alıp, üstüne gönlünce kazık ekleyip bize sunuyor. 1 MB S3'te senin bilgisayarda iyi çalışabilir, ama sana en az 2MB tavsiye ederim.
4) Maalesef ondan haber yok.

◆

The ______(sölemicem işte - BLX) Sinan Bey;
Ben Emrah. Ordu'nun Ünye ilçesinde oturmakta olan 15 yaşında yalnız birisiyim (kızlar "yalnız" kelimesine dikkat). Neyse lafı fazla uzatmadan soru ve tebriklerime geçmek istiyorum.
1) Neden derginizde hep PS, PC ve Sega Saturn oyunlarına yer veriyorsunuz? Nintendo 64 denen teknolojik bir alet de var.
2) Derginizi Nisan ayında aldım ve çok beğendim (özellikle senin yazılarını). Başarılarınızın devamını dilemeyeceğim çünkü herkes diliyor.
3) Derginizin geçmiş sayılarını alabilmek mümkün mü?
5) Kız arkadaşın var mı?

Yalnız Kahraman Emrah Öz

◆

**Pek güzel Emrah Kardeşim**
1) Hiaaa, yerimiz dar dedikçe üzerime üzerime geliyolar. Valla yok ya, yerimiz yok, taze bitti, attaaya gittiler, mafiş.
2) Sağol.
3) Mümkün. Dergiye telefon açıp Level Abone servisiyle görüş istersen.
5) 3. özgürlük ayımı yaşıyorum. (Oh bee, hakkaten bekarlık sultanlıkmış)

◆

**Sevgili Level Çalışanları,**
Benim adım Gökhan, 17 yaşında bir Play Station talihlisiyim. Evet yanlış duymadınız PS bana bir çekilişten çıktı. Aslında esas ilgi alanım bilgisayardır ama bir bilgisayarım yok. Şansıma PS sahibi oldum. Ben derginizdeki gelişmeleri çok önceden beri izliyorum ve taktir ediyorum. Artık eminim ki en iyisi sizsiniz. Bunda en önemli etken kuşkusuz herkesin istediğini verebilmenizdir. Başarılarınızın devamını diliyor, PS köşenizi merakla bekliyor ve geyiği bırakarak sorularıma geçiyorum (çok yoruldum).
1 ) Kasım 97'de tanıttığınız Resident Evil'da kargaların ve tabloların olduğu odayı geçemiyorum. Tabloları belli bir sırayla basmam gerekli, bu sırayı tutturamıyorum. Bana yardımcı olun.
2 ) Geçen ay Resident Evil 2'yi tanıttınız ama o oyunda da bölüm sonlarına doğru La6 key'le açtığımız kapının yanındaki kapıyı açamıyorum (Mavi, sarı, yeşil renkli lambaları olan kalın çelik kapı).

Gökhan Kayserilioğlu/Antalya

◆

**Sevgili Gökhan,**
Gıcır Playstation'ın hayırlı olsun. Sendeki bal fazla geliyorsa, biraz da bize yolla, derginin adresini biliyorsun.
1) O resimlere yaş sırasına göre basman lazım. Yani bebekten yaşlı adama kadar. Sonra koridorun sonundaki kasadan çıkan nesneyi alın. Ve aman diyim, yanlışlıkla kargalara sataşma.
2) Resident Evil 2'yi ben görmedim, oynayan arkadaş ta şu an buralarda değil. Tam çözüme ihtiyacınız olduğunda oyunların PC'de de çıkmasını beklemek zorunda olmanız kötü bir şey, ama şimdilik yapabileceğimiz bir şey yok.

◆

**Sevgili Level,**
Benim adım Fuat Konuk. Bu size ikinci mektubum. Playstation sahibi olduğumu geçen mektupta söylemiştim. Sorumlarım, önerilerim ve söylemek istediklerim şunlar:
1) Resident Evil 2'de oyunu bitirdim (övünmüyorum). Geçen ay RTT arkadaşımın sorduğu kırmızı bitki diğer yeşil bitkilerle ve mavi bitkilerle karıştırılarak (combine) kullanılıyor.
2) Mektup köşesinde okuduklarıma göre Playstation Demo CD'si isteyenler hayli çok. Bence de verin.
3) Bana PS'de dişe dokunur bir strateji önerir misiniz (Warcraft 2 ve Red Alert hariç. Onlar bende varda. He he he)?
4) Broken Sword 1'de İrlanda'daki şatodaki keçiyi nasıl geçicem. Please help me.
5) Level Cheat hattında Playstation oyun Cheat'leri veriliyor mu?
6) What is the different between Playstation Console and Yaroze? (He sormayı unuttum. Do you know how to speak english?)
Sorularım, önerilerim ve söylemek istediklerim bu kadar. Hep böyle kalmanız dileğiyle... Hoşça kalın.

◆

**Fuat** "Keşke buraya bir şey yazabilseydim" Konuk

**Sevgili Fuat,**
Arkadaşlar, şekil 1A'da kesin yayınlanacak mektup örneği görüyorsunuz. Başkasının derdine çare olan mektuplar kesin yayınlanır (tabii, yine istisnalar kaideyi bozmaz).
1) Eywallah, o arkadaşın yerine ben sana çok çok teşekkür ettim.
2) CD olayı şimdilik askıda.
3) Onların haricinde bildiğim tek strateji Z, ha bir de Command and Conquer var, ama senin saydığın oyunlardan sonra biraz sönük kalırlar.
4) Keçinin yanında aşağıya inen bir merdiven var. Oraya gitmeye çalış, keçi kafa atınca da karşıdaki sabanı kullanıp keçiyi yuzağa düşür.
5) Maalesef. Ama kim bilir, yakında bir arşiv oluşturabilirsek belki PS hileleri de vermeye başlayabiliriz.
6) No, I don't know. Yes I can.

**World Cup Hastasına Acil Şifalar**

Merhaba, ben Yılda. Göztepe Yaysat'ta çalışmaktayım (yani sizin dergilerinizi de biz dağıtıyoruz). Derginizi her ay muntazam almaktayım. Benim sorunum Play Station'daki World Cup'la ilgili. Oyunda rövaşata ve kafa vuruşu nasıl yapılıyor? Allah rızası için bunu bana söyleyin. Söylemezseniz siz bilirsiniz yani. Benden istediğiniz bir şey varsa açık açık söyleyin. Son olarak şunu bilmenizi isterim ki derginiz piyasadaki en çok satan Oyun ve Multimedia dergisidir. Çoğu zaman yok satmaktadır. Hep bu çizgide devam etmenizi temenni ederim. Ayrıca Binali, Hödük, Aytun ve patronumuz, saygıdeğer, zatı muhterem, bey efendi, kibar, misafirperver, hayvan sever ve yakışıklı Murat Beye (bu ay zam yapacak da) selamlar.

Hepinize çalışmalarınızda başarılar dilerim.

Yılda Yamaç

**Merhaba Yılda,**

Bize sevgi ve saygılar dilemediğinden, sana dergicek küsüyoruz. Bundan sonra da dergileri bizzat biz bayilere götürüp bırakıcaz. Küstük işte.

Kafa vuruşu: Top havadan gelirken topun geldiği yöne doğru yön tuşuna ve S'ye basılır.

Röveşata: Yine top havadan gelirken, iki kere hızlıca D'ye basılır.

Bu arada, en çok satan dergi olduğumuzun (bazı köklü bilgisayar dergilerini bile geride bıraktık) yetkili bir ağızdan duyulmasını sağladığın için teşekkür ederiz.

**Level Dergisi,**

Derginizi Şubattan itibaren takip ediyorum ve verdiğim parayı hakkettiğiniz kanısındaydım, ta ki Mayıs sayınıza kadar. Ben bir Playstation sahibiyim ve dergiyi sadece oyunları tanıttığınız için alıyorum. Fakat son sayınızda daha yeni açtığınız ve okurların istekleri üzerine gerçekleştirdiğiniz köşe beni sinir etti. Acaba hangi okurunuz böyle bir yer istemiş olabilir? Daha bu ay yeni başlayan köşeler film, kitap ve müzikle ilgili. Dergi çalışanları! Eğer ben film tanıtımı istesem gider Sinevizyon alırım. Demek isteğimi Level bir oyun dergisi ve bana göre kültür sayfalarının burada işi yok. Mayıs sayınızda yayınladığınız bu üç koca sayfa yerine bir PC yada PS oyunu tanıtabilirdiniz.

Ayrıca Posta Kutusu bölümünün adını "yağcılar" diye değiştirseniz fena olmaz diyorum. Çünkü gelen her mektubun yarısı tebrikten öte tam anlamıyla "yağ" dolu. Okurlarınız sizlere teşekkür etmesin demiyorum ama sizinde özellikle bol bol yağlayanları seçip koymanız hiç hoş değil. Mektubumu okuyan kişiyi uyuz ettiğime inanıyorum. Fakat bunlar sizin daha iyi olup verdiğimiz parayı hakketmenizi sağlayacak eleştiriler. Nede olsa eleştirinin bir iyisi vardır, bir de kötüsü.

Posta Kutusu'nu her ay okuyorum ve verdiğiniz CD'lerin bozuk çıktığını söyleyen okurlarınıza verdiğiniz cevaplar çok güzel. Yani bozuk CD'leri düzgünleriyle değiştirmeniz, okuyucularınıza verdiğiniz değeri gösteriyor.

Mayıs sayısındaki "Moonwalker" isimli birisi kopya oyunları sormuş. Bir PS sahibi olarak bu soruyu cevaplamayı uygun buluyorum. Eğer Playstation'ı Pal olarak alırsa kopya oyunlar makinede çıkmaz. Ancak makineye "Modifiye" (bir nevi çip) taktırırsa kopya oyunlar oynanır. 15 milyon kadardır. Yapılması yasak olduğu için her dükkanın önünde "Modifiye Takılır" yazılmaz. Araştırırsa belki bulur. Ayrıca kopya CD'ler PS'na zararlıdır. Lazer gözü bozar. Tamiratı 20-25 milyon arasıdır. Hadi sıkıyorsa kopya oyun oynasın bakalım!

Mektup bu kadar inşallah kültür sayfaları yerine oyun yayınlayıp, kaldığınız Level'dan yukarı çıkarsınız!

Mark Jackson-Tofaş Sas

**Selamlar İsimsiz Kişi,**

Gördüğünüz gibi sadece yağ içeren mektupları yayınlamıyoruz (şimdiye kadar gelen mektupların hemen hemen hepsini yayınladık!). Ciddi ve yapıcı nitelikteki bütün eleştirilerinize açığız. Sana da, kendi fikirlerini açık açık belirtebilme cesaretini gösterdiğin için teşekkür ederim. Şimdi gelelim şikayetine. Level dergisinde kitap ve müzikle ilgili o sayfalar, bizim jenerasyonumuza sadece bilgisayar başında oturan zombi kılıklı insanlar gözüyle bakan insanlara, öyle olmadığımızı (beyiiin, beyiiiiiiin - BLX) ispatlamak için açtığımız bir tepki köşesi de diyebiliriz. Ama kaldırmamız yönünde çok istek olursa (bayağı çok) istemeyerek de olsa kaldırırız. Ne de olsa bu dergi sizin.

**Sevgili Level Çalışanları,**

Ben derginizi Şubat 98'den beri zevkle takip ediyorum. Derginizin sayfa düzenlemeleri çok güzel. Özellikle anlatımlardaki sohbet havası derginize bir sıcaklık katıyor. Sizlerden birkaç ricam var.

1) 2/98 derginizde, konsol bölümünde tanıtmış olduğunuz The Lost World: Jurassic Park Pc'de çıktı mı? Demosunu verebilir misiniz?

2) Aynı zamanda Sega Saturn ve Sony Playstation'da bulunan The Lost World: Jurassic Park'ın PC'deki tam sürümünü verebilir misiniz?

3) Türkiye'deki en iyi aylık oyun ve multimedia dergisinin en iyi konsol makinesi Nintendo 64 hakkında bilgi vermesi gerekmez mi? Türkiye'de en büyük eksiklik bana göre Nintendo 64 hakkında bilgi veren bir derginin bulunmayışı. Hem böylece derginizde büyük bir farklılık olur.

Unutmadan, sizden istediğimi The Lost World: Jurassic Park oyununu, Chaos Island veya Trespasser ile karıştırmayın lütfen (1-2). Çalışmalarınızın devamını dilerim.

Erkan Faruk

**Sevgili Erkan**

İnan sayfa düzenimizden memnun değiliz. Boş bir vaktimizde çok daha güzel yapmaya kararlıyız, yeter ki o boş vakti bulabilelim. Sohbet işine gelince, o bizim elimizde olan bir şey değil. Derginin geneli geyikler tarafından işgal edilmiş olduğundan, yazılar da ona göre oluyor tabii.

1) Malesef o oyunla ilgili bir haber yok henüz.

2) Tam oyun verebilmemiz için, o firmanın Türkiye'de temsilciliğinin olması ve bizden istediği milyarlarca TL'yi (şimdiye kadar böyle oldu) ödeyebilmemiz gerekir. O oyunun yapımcı firmasının Türkiye'de temsilcisi yok sanırım. (Arkadaşlar bu tam sürüm oyun verme işi düşündüğünüz gibi basit bir şey değil. Biz herhangi bir oyunu kopyalayarak dergiyle veremeyiz, bunu yaparsak 1.000.000 TL civarında bir fiyata satın aldığınız kopya oyunları kopyalayanlar ve satanlar gibi suç işlemiş oluruz. Tam sürüm bir oyun verebilmek için oyunu yapan firmaya milyarlar ödememiz gerekiyor. Level ile birlikte bir tam sürüm oyun aldığınızda, oyunu verebilmek için çok büyük bir yükün altına girdiğimizi (BC 3000AD hariç tabii ki) lütfen aklınızdan çıkarmayın. Ve çok yakın bir zamanda yeni bir sürprize hazır olun! - Gökhun (köşene bulaştığım için özür dilerim Sinan :)))

3) Gökhun'la görüşmem lazım o konuyu. Ben yetkisizim. (Henüz yeterince Nintendo 64 sahibi olmadığı için bu isteğinizi üzülerek yerine getiremeyeceğiz. Ancak planladığımız onlarca şey arasında bu da var ve yakında gerçekleşebileceğine inanıyorum - Gökhun (tekrar özür dilerim)).

**Selam Sana, Sevgi Sana Büyük Level,**

Nasılsın sevgili Sinancığım. Umarım iyisindir. Vallahi ben iyiyim. Şimdi sen der-

sinki "Ulan bu ne samimiyet!". Benim adım Bora belki hatırlamışsındır. Hani bir önceki mektubum Mart 98 sayısında yayınlanmıştı. Ben Gökhan Habiboğlu ve Batu Hergünsel arkadaşlarıma biraz darıldım. Yahu benim adım Boğa değil kardeşim. Bora, Bora. Neymiş? B-O-R-A. İşin garip tarafı benim o mektubumdan sonra sizin hala kırmızı sayfa düzeni yapıyor olmanız. Şaka, şaka. Ben o sayfaları renklerinden dolayı değil, sadeliklerinden dolayı eleştirmiştim. Mühim değil canım. Ne olicek sohbetimiz başlasın mı? Başlasın, başlasın...... (Hı.... Bu arada bana vermiş olduğunuz *cezaları aksatmadan uyguladım.* Artık ruhen olgunum. Yupppii!)

1) Her ay çok daha mükemmel olmaya başladığınızı söylemek isterim. Siz süpersiniz. Bu arada BC 3000 Ad adlı oyunun tam sürümün vereceğinizi duydum (okudum). Siz illa mükemmel olduğunuz kanıtlamak zorunda mısınız? hep böyle devam edin oldu mu?

2) Birazcıkta müzik sohbeti edelim. Judas Priest veya Manowar dinler misin? Eğer Manowar hiç dinlemediysen kesin dinle. They are The Kings of Metal. Virtual XI'i nasıl buldun. Ben iyi buldum. Yavaş ama melodik. Hop yani.

4) Bence mektup köşesi büyütülmeli.

5) Ayrıca vermiş olduğunuz Demo CD'leri mükemmel, süper, kusursuz........ (ama hiçbir şey kusursuz değildir kine). Ben bunu bir yerden hatırlıyorum ama...

6) World Cup 98 çıktığı zaman alınmalı mı? Güssel mi? Grafikleri değişmiş mi? Ben kimim? Sen kimsin? Niye Level? Niçin........ Yav, benim mektuplarım hep, gayrı ciddi mi olmak zorunda? Ben sizleri, Level'ı herkesi çok seviyorum (*gerçekteeen*). Haralda ondan öyle oluyor diye düşünüyorum kine ben. Lütfen bozulmayın. Hep aynı kalın. Selam sana, saygı sana Büyük Level. (*lütfen mektubumu yayınlayın*)

Bora "Boğa" Mutluer

◆

**Selam olsun sana sevgili Boğa** (muhahaha, sinir ediim seni biraz - BLX)

1) Öhöm.

2) *Manowar eskiden dinlerdim.* En son Triumph of Steel albümlerini almıştım. Artık kulağa hoş gelen her şeyi dinliyorum. X Factor'ü de dinledim ama bana Iron Maiden'da Metallica'nın yolundan gitmeye niyetleniyor gibi geldi.

4) Bence de. Bence de (2 oldu - BLX)

5 ) Öhöm.

6 ) Aşırı güzel. Eğer Fifa 98'i beğendiysen kaçırma.

◆

**Süpper Dergi Level.**

Ben Efe. Yaşım 14. İlk önce oyun dergisi olarak piyasaya çıkan, bu çizgisinden ödün vermeyen ve daha da geliştiren, daha sonra oyun dergileri arasında ilk defa Multimedya CD'leri veren, bununla da kalmayıp (oy oy ilk defa bu kadar uzun bir cümle kurdum) Level halkı için okur anketi yapan, anketteki istekleri göz önüne alarak bu naçizane dergiyi daha da büyüten, bu sayede de hem oyun dergisi özelliğini devam ettirerek hem de tam bir bilgisayar dergisi meydana getiren siz Level *çalışanlarına sonsuz teşekkürlerimi sunarım.* Sıra sizden isteklerimi birer birer yazıya dökmeye geldi.

1) Abilerim, ablalarım, canlarım! Benim bilgisayarım 486 Dx 400 (kem küm), Ram'i 28 Mb olsa da (kem küm) verdiğiniz CD'deki oyunların (kem küm) pek azı çalışıyor. Nooolur! Noooolur! Pentium 200 Mmx sahiplerinin canı can da 486 sahiplerinin canı patlıcan mı? Anladınız değil mi?

2) Derginizin Mayıs ayında verdiği poster niye bana ulaşmadı. Üstelik derginize üyeyim. Teesüfler Level.

3) Birkaç tane Cheat istiycem. Lütfen Cumartesi Cheat hattını aramamı isteme. Çünkü o saatler arasında ben kurs da oluyorum. Rica ediyorum.

Cyreria 2 - Abicim uçaklı yerde takılıyorum. Çok zor ya! Hiç olmazsa ölümsüzlük şifresi.

Tomb Raider 1 - Millet 2'yi bitirdi, ben daha 1'i bitiremedim. Yazıklar olsun! (hı ne diyorum ben ya).

Perfect Weapon - Yahu şu oyunları niye bu *kadar çok zor yaparlar anlamıyorum.* Kafayı yedirtip, Bakırköy'e yollamak için mi?

Ve son olarak Postal - Ne kanlı oyun be! Adamlar leşimi çıkardılar.

*Bir oyun manyağı olarak,* bu isteklerimi yerine getirirseniz; Allah ne muradınız varsa versin, Allah tuttuğunuzu altın etsin. Başarılarınızın devamı dileğiyle...

Efe Kocaman

◆

***Canım ciğerim Efe***

Aah ah. 486 sahibi olmanın acılarını bilirim. Millet patır patır Quake oynarkene ben hala Doom kastırırdım. Ne üzülürdüm yaw, bak şimdi hatırlattın bana, nostalji oldum (Bu inanılmaz bir şey, yapmak istediğimiz her şeyi A'dan Z'ye anlayan ve bunları benimseyen bir okur. Seni ayın okuru ilan ediyorum, bana telefonla adresini bildirirsen sana orjinal bir Age of Empires (Microsoft) göndereceğim - Gökhun (Sinan bu son, gerçekten!))

1) Keşke bulsak da koysak. Bak, bi Red Alert demosu koyalım dedik, millet eski oyun koymayın diye boğazımıza çöktü.

2) Ya, bu poster meselesi başımızı çok ağrıtacağa benziyor. Pişman olmasak bari girdiğimize. Neyse, eğer abone servisimizi arayıp adresini ilgili kişiye bırakırsan, ilgileneceklerinden eminim.

3) Cheat istedin haa (Cyberia 2 Cheat'i elimizde yok). Bak girişte ne yazıyor, bir daha burada Cheat vermicez (T.R. 1 - Önce bir adım ileri, sonra bir adım geri, üç kere kendi etrafında dönüp ALT ile geriye veya ileriye zıpla) demedim mi ben? Laf ağızdan bir kere çıkar ( P.W. - Bölüm şifreleri: DBDBBABA, ADDCAADC, ACBABBCC, ADDDCACC) di mi? Cheat (Postal Cheat'i bulamadım) vermicem dediysem vermem ( Pşşt, Efe, bu kıyağımdan kimseye bahsetme olur mu? Aramızda kalsın)

◆

**Sevgili Level Çalışanları,**

Derginize uzun zamandır (7-8 aydır) sadığım. Kısa zaman içinde abone olma şerefine ulaşacağım. Bence derginiz oyunlarıyla, donanımıyla ve Multimedia'sıyla tam olarak Max'da. Sizden birkaç isteğim olacak.

1) Ben stareteji seven biriyim, bana önerebileceğiniz güzel stratejiler var mı? (StarCraft, Red Alert, Dark Omen, Age Of Emperies hariç) çünkü bunları kesin halletim...

2) Daha önce büyük olasılıkla Aralık ayında Hex editörü vereceğinizi söylemiştiniz. Bunu verdiniz de ben mi kaçırdım? Yoksa vermekten vazgeçtiniz mi? Bunu açıklığı kavuşturunuz.

3) Age Of Empires II piyasaya çıktığı ay hileleri vermezseniz çok mutlu olurum. (Çünkü bir oyunda uğraşmadan hile kullanarak bitirmek hiç zevkli değil) İstisnalar hariç.

Serkan Yeler-Devil

◆

**Sevgili Serkan,**

1) Bütün sağlam stratejilerin suyunu çıkartmışsın. Durum böyle olunca da tavsiye vermek güçleşiyor. Piyasada şu andaki en sağlam Real time strateji (bence) Starcraft amma, Total Annihilation da en az onun kadar güzel. Eğer ben sabırlıyım, beklerim diyorsan, Dune 2000 ve C&C: Tiberium Sun çok yakında geliyor.

2) Vermedik mi, ben verdik diye biliyorum. Yazarlar ve CD işlerine bakanlar arasındaki telekomünikasyon rezalet işlediğinden, bu olay beni aşıyor ama, eski CD'lerden birinin SHAREWARE bölümünde mutlaka hex editörü vermiş olmamız lazım (sanırım Ocak).

3) Ok.

Şu an saat tam 00:45. Evden içeri yeni girdim (sinemadaydım da, Demir Maskeli Adam, fena film değilmiş, tavsiye ederim (Çağdaş duymasın)). Mektupları da bitirdiğime göre artık huzur içinde uyumak istiyorum. Eğer itirazı olan varsa şimdi konuşsun, veya sonsuza kadar sussun.

Sinan 'uyur-yazar' AKKOL